

17 **İNCELEME:** Shogo • Motocross Madness • NHL 99 • Return Fire 2 • NFS III

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

Demomuzda dev bir robot olmanın keyfini çıkarın...

Shogo

Ve daha birçok sıkı demoyu da CD'de bulabilirsiniz

YILIN VURGUNU!

QUAKE III

ÖZEL HABER

kenan9593

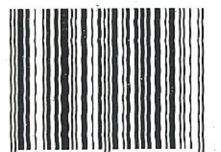
Quake III'den **12 SAYFALIK** çok özel haberler, hem de **İLK GÖRÜNTÜLERİYLE!**

INDIANA JONES'UN SON SERÜVENİNE İLK BAKIŞ

LucasArts'ın bu yeni aksiyon adventure'ı, *Tomb Raider*'ı gömecek mi?

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 3 • KASIM 1998
Fiyatı: 1.300.000 TL

ISSN 1302-0129



PC GAMER TÜRKİYE
YIL: 1 • SAYI: 3 • ARALIK 1998

Kapak Konusu



QUAKE III

PC oyunlarının mukaddes emaneti dönüyor ve tahmin edebileceğiniz gibi biz de ilk özel haberimizi yaptık. Carmack ve firması bu kez odağa doğrudan multi-player'ı yerleştirdikleri halde yine başarabilecek mi? Biz kesinlikle onlara karşı çıkmayacağız. 38

INDIANA JONES ve KEŞFEDİLMEMİŞ TÜR

LucasArts'ın bizi memnun ettiği son Indy oyunundan bu yana epey zaman geçti ama şimdi herkesin favori maceraperesti geri döndü. Tabii Lara Croft bu duruma oldukça üzülüyor. *Tomb Raider*'ı saf dışı bırakacak gibi görünen bu yeni aksiyon adventure oyununa ilk derinlemesine bakışımızı yapıyoruz. 58



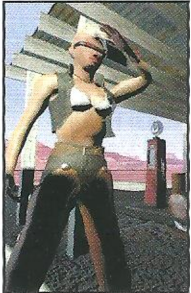
CEHENNEME GERİ DÖNÜŞ

Diablo II'nin Yaratılışı

Orijinal *Diablo* çıktığında tüm oyuncular büyülenmişti. Devam oyunu daha büyük,derin ve güzel olduğu konusunda söz veriyor. Bu beklenen oyunla ilgili bulabileceğiniz en detaylı bilgileri topladık. 52

Interstate '82 16

Activision, *Interstate '76*'nın devamı olan bu oyunda Reagan yıllarını işliyor.



Starsiege: Tribes 18

Sierra'nın first-person shooter'ını Death-Match kalabalığından ayıracak bir çok şey var.

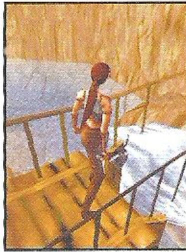


Vurgunlar



Return to Krondor 20

Tam da nesli tükendi diye düşünürken, bu rolep-laying efsanesi nihayet yakında çıkıyor.



Drakan 24

Bu third-person aksiyon adventure, dost canlısı ejderlerle dolu ve türe ejdervari bir yaklaşım getiriyor.

Planescape: Torment 26

Interplay'in bu kez de *Baldur's Gate* motorunu kullanan Black Isle Studios'un oyunu aslında bir rolep-laying güzelliği.

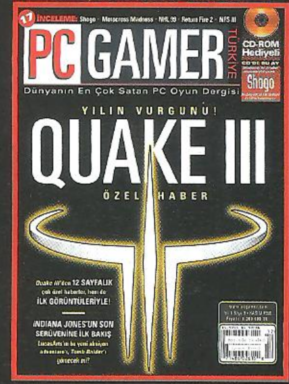


Heretic II 28

Quake II motoru, Raven Software'in son fantezi vurdu-kırdı festivaliyle third-person olayına giriyor.



PC GAMER ONLINE: HTTP://PCGAMER.IGN.COM



Selamlar...

PC Gamer-Türkiye **dostlarıyla yeniden beraber. Siz ikinci sayımızı okurken biz de bir yandan elinizde tuttuğunuz üçüncü sayımızı hazırlıyor, bir yandan da sizlerden gelen mesajları değerlendirip iyi bir iş yapmanın tadını çıkarıyorduk. Beğenileriniz satışlarımıza da yansıdı.** ***PC Gamer-Türkiye*****'nin birinci sayısı 14 bin gibi bir satışa ulaştı. Bugüne kadar yaptığımız inançlı çalışmaların karşılığının okurlarımızın ilgisi olarak bizlere geri dönmesi, size her ay daha iyi bir dergi verebilmek için ihtiyacımız olan gücün en önemli kaynağı.**

Önümüzdeki ocak ayından itibaren ***PC Gamer-Türkiye,*** **orijinal** ***PC Gamer*****'la aynı anda, aynı içerikle çıkmaya başlayacak. Bunu yapabilmek için çalışmalarımızı şimdiden hızlandırdık. Bu yeni gelişme sizler için olduğu kadar ekibimiz için de oldukça heyecan verici.**

Kapağımızda da gördüğünüz gibi bu ay ***Quake III*****'e geniş yer verdik. Ayrıca** ***Indiana Jones*** **hayranları için LucasArts'ta yapılmış olan ilginç bir söyleşimiz var. Aylardır dünyayı kasıp kavuran** ***Commandos*** **ise strateji sayfalarımızın konuğu oluyor. CD'nin yıldızıysa** ***Shogo.*** **Daha birçok oyun açıklaması, oyun dünyasından haberler ve teknolojik gelişmelerle dergimiz yine bomba gibi.**

Bu ay dergimizin fiyatında küçük bir değişiklik yaptık. Türk okurlarını ***PC Gamer*****'la tanıştırdığımızı ilk iki sayımızı büyük bir özveriyle maliyetinin altında bir fiyatla satışa sunmuştuk: 1. Sayımızı 3.6 dolar karşılığı 1.000.000 TL, 2. Sayımızı 3.5 dolar karşılığı 1.000.000 TL. Amerika'da ve diğer ülkelerde takriben üçte ikisi ilan olan derginin satış fiyatı ise 9 dolar. Biz bu tanıtım fiyatımızı, 3. ve 4. sayılarımızda 4.3 dolar olarak devam ettireceğiz. Tanıtıma 1 Şubatta son verip, ancak yine özverimizi sürdürüp bütün imkanlarımızı kullanarak derginizi hep 5 dolar karşılığı TL üzerinden sizlere sunacağız.**

PC GAMER-TÜRKİYE

Coconut Monkey Shogo'yu seviyor

Herkes, PC Gamer'ın sevgili maskotu Coconut Monkey'nin bir aksiyon maymunu olduğunu biliyor. Asla oturduğu yerde parmaklarını oynatmakla tatmin olmaz. Tamam, elleri olmadığı için parmaklarını nasıl oynatacağını bilmiyoruz ama hiçbir yerini oynatmadığını söylemek yeterli olur. Her neyse, macerayı sever (*CD*'de devam eden serüvenlerinde de görülebileceği gibi) ve *PC Gamer*'da *Shogo*'nun özel bir demosunun olduğunu öğrenince neredeyse fıttırdı. En sevilen çizgi romanlarının ve filmlerinin başına geçti ve *Shogo*'da görülen herşeyi utandıracak bir robot tasarımı bulmak için hepsini gözden geçirmeye başladı. Saatler sonra bitkin bir halde, onun kadar uzman bir oyun tasarımcısının bile asla demoda gördüklerinden iyisini yapamayacağını fark etti. Bu yüzden yerine oturdu ve kendini oyuna kaptırdı. O kadar ki, aslında şu anda *PC Gamer* ofisinde dans edip duruyor (peki, zıplıyor diyelim) ve sadece alt yazılı konuşuyor. Doğrusu tüm bunlar çok eğlenceli.

Siz de *PC Gamer*'a özel *Shogo* demosuyla süper bir macera için CM'e katılabilirsiniz, öyleyse hadi başlayın!

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign.com/static/magazine/cdrom.shtml* sayfasına bir göz atın. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Sorularda (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD*'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse
NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında, önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

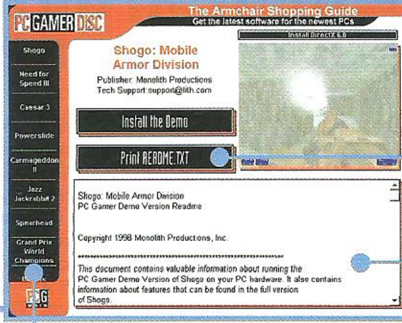
Örneğin *Shogo*'nun demosunu yüklemek için *X:\Shogo\setup.exe* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Shogo*'nun setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için, File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız, birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

* İşareti, demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD*'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE'yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DEMOLAR

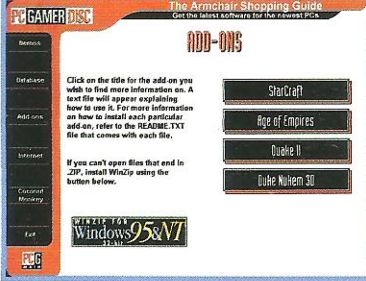


"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

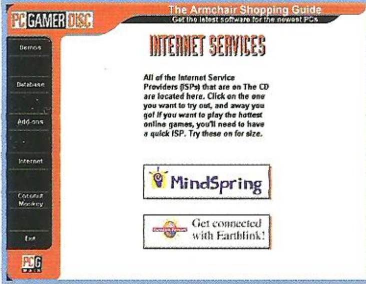
Menü ekranı istediğiniz zaman, istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

ADD-ON'LAR



CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

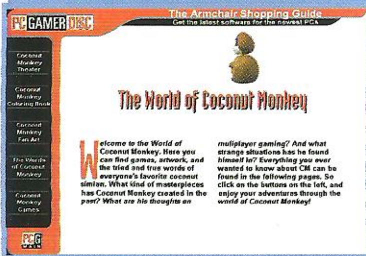
INTERNET



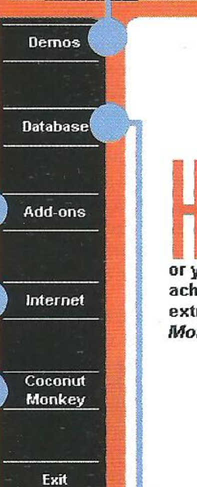
Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz.

(ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY



Sevimli dostumuz yine ne işler peşinde? Bu düğmeye tıklayın ve görün!



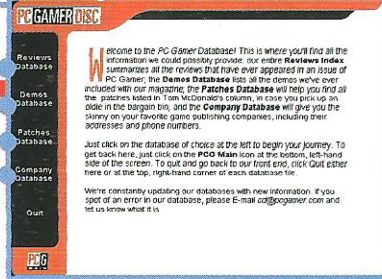
The Armchair Shopping Guide
Get the latest software for the newest PCs

Welcome to The CD!

Happy Holidays! We've got a ton o' treats in our bag of goodies here, so dive on in! Just don't get too full on the sweet taste of Gaming Goodness(TM), or you might end up with a tummy ache! First on our list is the extraordinary demo of *Shogo: Mobile Armor Command* from Monolith. We've got the exclusive playable demo, and we're serving it up to you hot and fresh. But that's not all! You can gorge your gaming hunger on *Need for Speed III: Hot Pursuit*, *Caesar III*, and *Carmageddon II: Carpocalypse Now*, just to name a few. So grab a napkin, dive on in, and don't forget the gravy!

PCG SPECIAL: Check out our exclusive Rainbow Six Single-Player Plans files, created by the Red Storm team, as mentioned in this month's Strategy Central!

ARŞİVLER



İNCELEMELER



Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin inceleme sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR



Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER



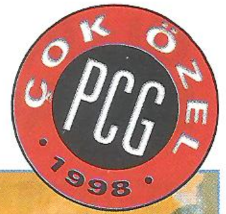
Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*' de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA



Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

Shogo: Mobile Armor Division



YÜKLEME \SHOGO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK *support@lith.com*

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Monolith Productions
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 50MB hard-disk alanı; DirectX

Speed Racer ile geriye gitmeye başlamıştı ama son bir kaç yıldır Japon manga'ları Amerika'yı tıpkı bir metcezir dalgası gibi süpürüyor. Japon animasyonlarına rağbetin gittikçe yükselmesiyle, birinin bu popüler sanat formunu alıp yine popüler olan 3D shooter ile birleştirmesi sadece bir an meseleydi. Evet, Monolith Productions tayfası da *Shogo: Mobile Armor Division* ile tam olarak bunu yaptı.

Shogo'da, askeri bir akademiye düşmüş Sanjuro Makebe adlı kimsesiz birini oynuyorsunuz. *Titanic* fanları, ayrıca sizin için bir aşk meselesi var; Sanjuro, Kura adlı genç bir kızdan hoşlanıyor gibi görünüyor. Sanjuro akademiyi bitirmiş ve ciddi bir savaşçı olmuştur. Öyle de olması gerekir. Çünkü müthiş şiddetli bir savaş vardır ve bunu durdurabilecek tek kişi odur. Yol boyunca zor seçimler yapılması gerekmektedir, milyonların hayatını etkileyebilecek seçimler.

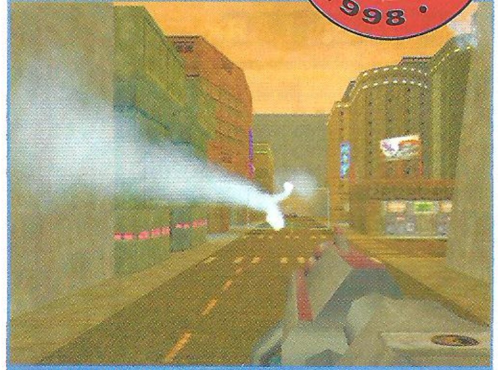

BOOM! Bu lanet herifleri havaya uçurmak gerçekten eğlenceli.



Shogo'nun demosu tüm oyundan bir level sunuyor: "City of Ghosts". Bu level'da, şehrin caddelerinde yol boyunca bir sürü kötü adamı haklayan 15 metrelik bir robotu yönetiyorsunuz. Standart kontrolleri aşağıda listeledik ama daha alışık olduğunuz bir sistemle değiştirmeniz gayet kolay. Sadece Options'a, oradan da Controls'e girin ve komutları yeniden düzenleyin. Ayrıca grafik ayarlarını da değiştirebilirsiniz ama bunu açılış menüsünden Display'e tıklayarak yapıyorsunuz.

Demo başladıktan sonra görev konularınızı öğrendiğiniz kısa bir sahneyle karşılaşacaksınız; ekranda neler olduğuna dikkat edin, çünkü bu size, düşmanlarınızın nerelerden fırlayacağına dair ipuçları verecek. Level başlayınca, tipik bir first-person aksiyondaki gibi şehirde dolaşırken koca silahınızla herşeyi patlatıyorsunuz. Silahlar arasında değişiklik rakam tuşlarıyla yapılıyor. Sniper'ı ele geçirince 6'ya basarak sniper moda geçebilirsiniz. Düşmanlarınızı kafalarından vurup yere serdikten sonra sniper moddan çıkmak için tekrar 6'ya basın.

Bu demo, *PC Gamer*'a özel hazırlandı (biz de sizi seviyoruz) ve *Shogo* bu sayıda incelendi. Daha fazla bilgi vermek istemiyoruz ama bu oyunun ortalığı karıştıracağını söylemek hata olmaz. O halde ne bekliyorsunuz? Demoyu hemen yükleyin ve biraz kafayı sıyırın!


Füzeleri yollayın! Yollarına çıkan herşey kendini alevler içinde buluyor.

İPUCU

Level'ın hemen başında sağ tarafınızdaki köşeden bir grup düşman saldıracak. Yeni silah almak için bir kaç adım atın ve köşenin arasına bir atış yapın. İlk patlama çoğunu havaya uçuracak ve gidip geri kalanı temizlemenizi kolaylaştıracak.


Evet, çok sevilen sniper modu. 3D shooter'ların yeni gözdesi. Geber pislik, geber!

KONTROL TUŞLARI

Görev Bilgileri	F1
İleri	↑
Geri	↓
Sol	←
Sağ	→
Eğilme	C
Zıplama	Spacebar
Sola Adım	<
Sağa Adım	>
Ateş/Saldırı	Ctrl
Yukarı Bakış	Page Up
Aşağı Bakış	Page Down
Robotun Şeklini Değiştirme	V
Bakışı Değiştirme	B



Açılış görüntüsü görev hedeflerinizi ve neye benzediğinizi gösteriyor. Bunlar büyük silahlar! Level'ın başında silahınızı hemen geliştirebilirsiniz.

Need for Speed III: Hot Pursuit

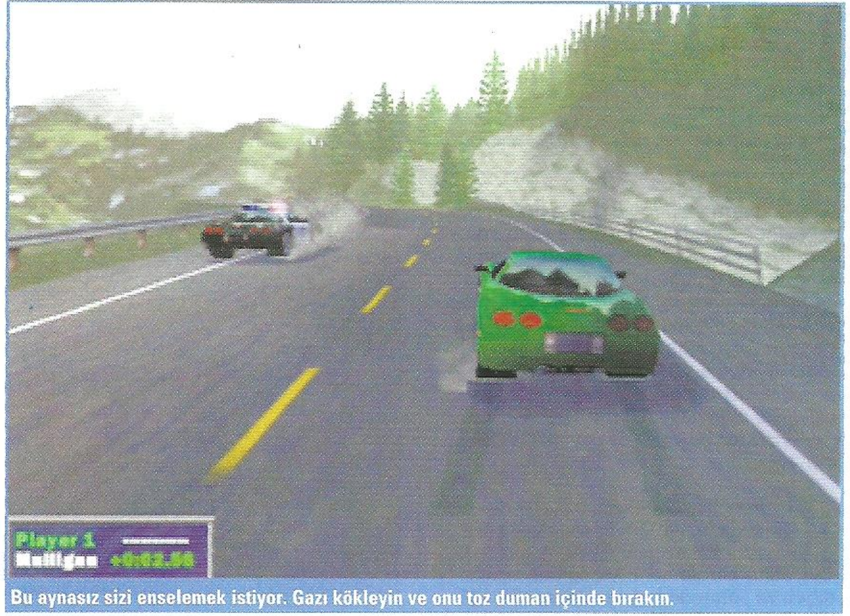
YÜKLEME	\NFS3DEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	(212) 659 26 73
TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: Electronic Arts
YETKİLİ TEMSİLCİ	: Aral İthalat
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 20MB hard-disk alanı; DirectX

Need for Speed, PC'nin en tutulan yarış serilerinden biri. Hızlı arabaları hızlı etaplarla bir araya getirip "hızlı eğlence"yi yaşatıyor (ya da buna benzer bir şey). Her neyse, Electronic Arts, yarış serisine *Need For Speed III: Hot Pursuit* ile devam ediyor ve bu kez kanunun ta kendisiyle yarışacaksınız.

Demo oyunun tamamından bir etap içeriyor: Rocky Pass. Ayrıca Tek Yarış ve Sıcak Takip modları, iklimin etkili olup olmaması ve bilgisayarın yönettiği sürücülerin normal ya da saldırgan olması arasında rast gele seçim yapıyor. Tek Yarış, sadece standart bir yarış ama Sıcak Takipte, bir ton aynasız ensenizde solurken tek bir rakibe karşı yarışacaksınız. Yapmanız gereken sadece diğer arabayı yenmek değil. Ayrıca polislere yakalanmaktan da kurtulmak zorundasınız.

İlk yakalandığınızda sadece bir uyarı alıyorsunuz ama ikinci sefer karakolu boyluyorsunuz. Bu sizin için ne demek oluyor? Bunun anlamı şu; ilk cezanızı aldıktan sonra bir daha durdurulmamak için tam gaz yola devam etmek zorundasınız. Bu, aynasızların bitkin düşmesiyle, rakibinizin bir duvara toslamasıyla ve/veya başka birçok düzenbaz sürüş tekniğiyle sonuçlanabilir. Ama siz şamataya son vermedikçe kimin umrunda?

Demoda sadece Corvette'i kullanabiliyorsunuz, buna karşın tam oyun ultra hızlı arabalar ve kıvrak pistlerden oluşan geniş bir çeşitlilik yanında birkaç da bonus araba sunuyor. Bu sayıda oyunun tamamının bir incelemesini sunuyoruz, bu nedenle bu yarış harikasının iç yüzüne bir göz atmayı unutmayın.



Bu aynasız sizi enselemek istiyor. Gazı kökleyin ve onu toz duman içinde bırakın.

KONTROL TUŞLARI

İleri	↑
Geri	↓
Sol	←
Sağ	→



Lanet olsun. Yakalandınız. Sadece iki ceza hakkınız var, bu yüzden bir daha yakalanmayın.



Şakır şakır yağan yağmur altında bir dağın yamacında lastiklerinizi bağırtmaktan daha eğlenceli ne olabilir ki? Hiçbir şey… O halde devam edin, işte gidiyoruz!

Carmageddon II: Carpocalypse Now

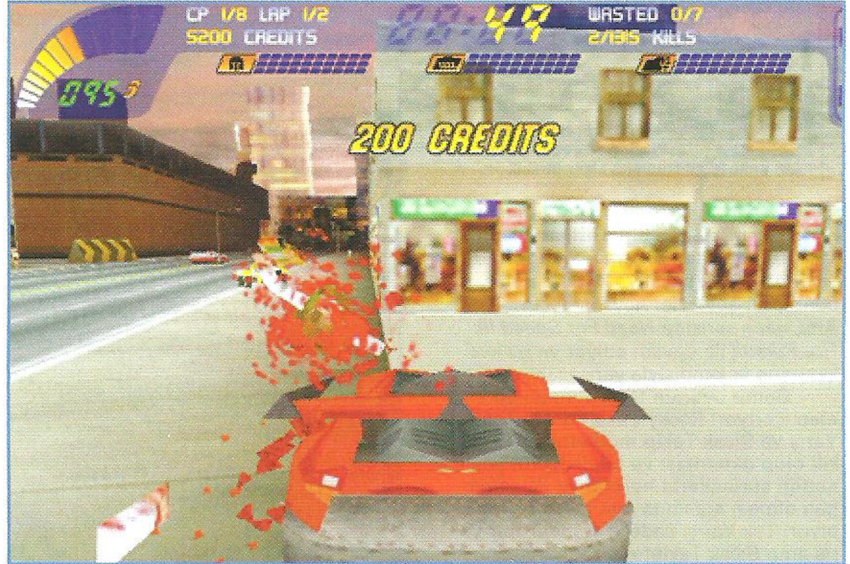
YÜKLEME \CAR2DEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Interplay Productions
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 40MB hard-disk alanı; 2MB D3D ekran kartı; DirectX

UYARI: *Carmageddon II* kalbi zayıf olanlara, hemen midesi bulananlara ya da masum insanları puan için ezip geçmenin iğrenç bir şey olduğunu düşünenlere göre değildir. Aslında bu demo, insanları ezme ve pelteye çevirme sahneleriyle dolu. Bu nedenle 18'in altındaysanız veya aşırı miktardaki şiddete karşıysanız lütfen bu demoyu yüklemeyin. Bu sadece olgun (ve psikozlu) oyuncular içindir. Teşekkür ederiz. Evet artık normal CD Sayfalarımıza dönüyoruz.

Bir zamanlar *Death Race 2000* adında şirin küçük bir film vardı. Harika bir filmdi ve Slyvester Stallone'nin bazı adamları bir nehir yatağında sıkıştırdığını ve sonra da bağırsaklarını söktüğünü görüyoruz (bir film de bundan iyisini yapamaz zaten). Orijinal *Carmageddon* aynı mantığı izledi ve oyuncuların sivri uçlu demirler ve diğer ölüm aletleriyle donatılmış zayıf gözüken ancak çok güçlü olan araçların direksiyonuna geçmesini sağladı.Ve şimdi Interplay'in bu çılgın dahileri *Carmageddon II: Carpocalypse Now* ile geri döndü.

Demoyu oynamak oldukça basit. Size bir araba ve görev veriliyor; pist boyunca yarışın ve halkı, köpekleri, önünüze çıkan herşeyi ezin. Bu sırada puanları toplamaya ve diğer yarışmacıların arabanızı haşat etmesini önlemeye çalışın. Hayati öneme sahip bilgilerin çoğu ekranın tepesinde ve en aşağıda beliren küçük bir haritada beliriyor. Arabanızın kontrolü ve tüm bu önemli noktalardaki puanınız için aşağıda listelediğimiz kontrol tuşlarını kullanın.



Hop, afedersiniz sayın yaya. Yoluma çıkmamanız gerektiğini bilmeliydiniz.

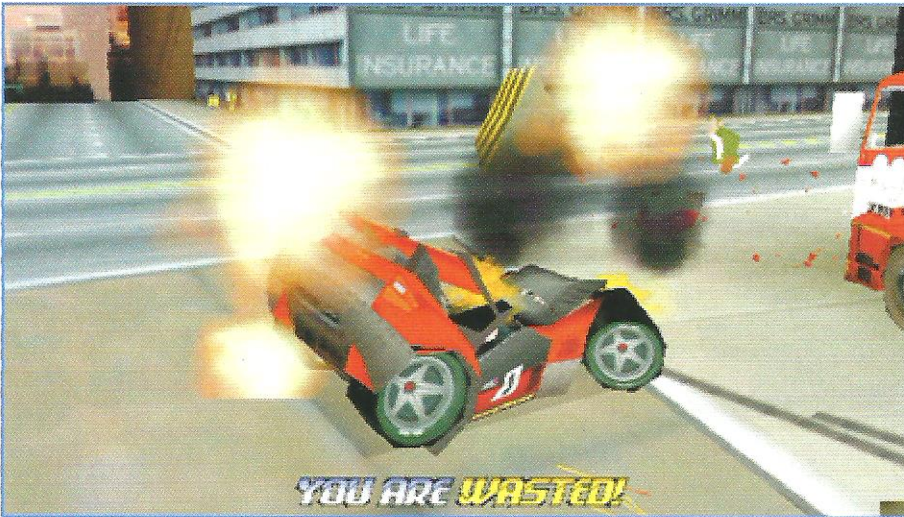
Mümkün olduğunca çok insanı mıhlamak isteyeceksiniz. Elinizdeki en iyi araçlardan biri arabanızın kornası. Bakın, insanların korkudan ödü kopuyor ve çevrede deli gibi koşturuyorlar. Bu da saldırmak için başlama işaretiniz. Hepsini sıraya dizin ve gazı kökleyin. Hemen ardından vücutlarından kopan parçalar arabanızın kaputuna yağmaya başlayacak.

Tekrar ediyoruz, bu oyun çocuklara ve midesi bulananlara göre değil. Bu nedenle çocuklarınızı ve büyükannenizi oyundan uzak tutun. Ve lütfen buradaki hiçbir şeyi gerçek hayatta denemeye kalkmayın. Bu size birçok sorun çıkaracaktır.

ÖZEL NOT: *Carmageddon II* demosunu çalıştırmak için Direct3D uyumlu bir ekran kartı gerekiyor. Hızlandırılmamış!

KONTROL TUŞLARI

Hızlanma	Num. Klavye 8
Fren/Geri Gitme	Num. Klavye 2
Sağa Dönüş	Num. Klavye 6
Sola Dönüş	Num. Klavye 4
El Freni	Spacebar
Spin Atma	Z
Tamirat	Backspace
Kurtarılma	Ins
Haritayı Açma/Kapama	Tab
Hedefe Kilitlenme	T
Hedef Devri	Y
Korna	H



Bu kamyonun sürücüsü sizden pek hoşlanmadı galiba. Ve siz de; başınıza bir de boya işi çıkmasından hoşlanmadınız.



Önünüze bakmazsanız olacağı budur.

Caesar III

YÜKLEME \CAESAR3\CAESAR3.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 90; 16MB RAM; 45MB hard-disk alanı; 1MB PCI ekran kartı

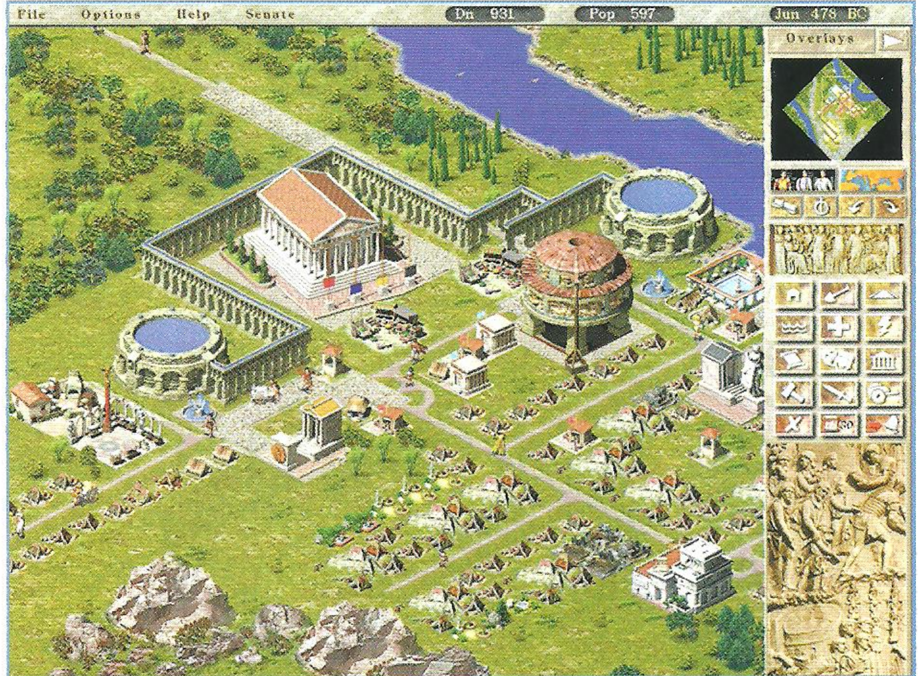
Roma İmparatorluğu henüz kurulmuş, hala gelişiyor ve çeşitli şehirlerini yönetecek birkaç iyi adam arıyor. Siz de bu seçkin azınlıktan biri olarak seçildiniz. Artık nehrin aşağısındaki küçük bir yerleşim olan şehrinizi, bir gün Roma'nın kendisiyle rekabet eden çok gelişmiş bir metropole çevirmek sizin elinizde. Gösterinin sürmesi için her gün yapmanız gereken işler azim, kurnazlık, planlama ve sağlam bir mide gerektiriyor.

Demo, oyunun bütününden birkaç level sunuyor. Şehrinizi kurmak, insanları yerleştirmek, besin sağlamak ve güçlü bir ekonominin (umarız) belkemiğini yaratmak için uğraşacaksınız. Başarılı olursanız Roma sizi daha büyük ve iyi şeyler yapmaya teşvik edecek.

Başlangıç için, halkı bölgenize çekecek barınaklar kurmanız gerekiyor. Ekranın sağ tarafındaki menü üzerinde mouse'u kaydırın, her bir ikonun ne işe yaradığını anlatan bir pencere belirivercek. Barınakları yaptıktan sonra, insanlar ortaya çıkacak ve nüfusunuz arttıkça yeni opsiyonlar belirecek. Biraz işler yoluna girmeye başlayınca bir Senato, tarlalar, tahıl ambarları, okullar, tapınaklar ve diğer yapıları kurmanız gerekiyor. Yangınlar çıkacak, binalar yıkılacak. Dolayısıyla daha baş göstermeden bu problemlere karşı hazırlıklı olmalısınız.

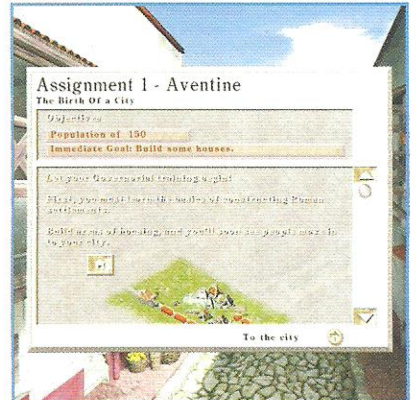
Demodaki ikinci görevde çok sayıda seçeneğe ulaşacaksınız. Şehir merkezinizi dikkatle seçin ve tarlalarınızı sadece yarım daire şekilli kayalardaki sarı çimlere yerleştirebileceğinizi unutmayın.

İyi planlarsanız kentiniz de iyiye giderek gelişir. Roma bu durumu gözden kaçırmaz ve mevkinizi yükseltir. Aptalca planlarsanız, şehriniz yıkılır ya da yanar ve herkes şehri terkeder. Ayrıca Romalı patronlarınız sizin gibilerden hiç hoşlanmaz. Eğer bu olursa siz en iyisi aslanlarla dövüş teknikleri üzerinde çalışın...



Yaşam ve ölümle içiçe kaynaşan, gelişen metropol. Herşeyi kontrol altında tutmaya çalışmalısınız.


Göçmenlerin yeni şehrinize yerleşmesi için bir kuyu ve barınaklar inşaa etmelisiniz.



Açılış ekranı görev konularınızı ve buna benzer şeyleri açıklıyor.

İPUCU

Senatonuzu yaptıktan sonra arasıra mouse'ı üzerine götürüp şehrinizin durumunu kontrol etmeyi unutmayın. Mesela işsizlik, birkere yükseldimi insanlar şehrinizi terketmeye başlar. Bu yüzden vatandaşlarınız için bolca iş imkanı olduğundan emin olun. İşsizliğiniz 0 civarına indikten sonra bir ev ve bir iş yeri yapısı kurarak şehrinizin gelişimini dengeleyin.

iF/A-18E CSF

YÜKLEME	\IF18DEMO\IF18DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(919) 461-0948
TÜRÜ	: Uçak Simulasyonu
ÜRETİCİ FİRMA	: Interactive Magic
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 24MB RAM; 72MB hard-disk alanı; DirectX; Gamepad

Yunanistan ve Türkiye arasında uzun zamandır Kıbrıs adası üzerine süren çekişme şiddetlenmiş ve Kıbrıs sınırında kara çatışmaları patlak vermiştir. Türkiye'nin doğrudan Kıbrıs'ı basarak ve Yunan askeri hava üssünü uçurarak ileri gitmesiyle Birleşmiş Milletler ve *eski iyi Amerikan kuvvetleri* de mücadeleye katılırlar. *İF/A-18E Carrier Strike Fighter*'da göreviniz, sizden ne isteniyorsa yerine getirmek.

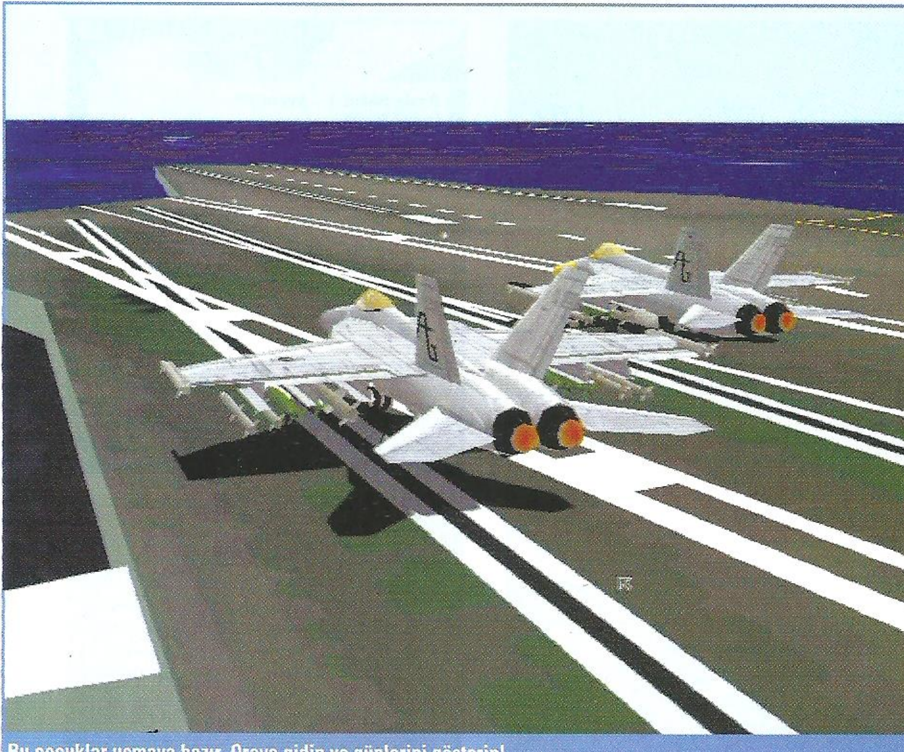
Demoda özelliklerin çoğunu kullanamıyorsunuz, bu nedenle uçağınıza ve bazı binalara tıklamanıza rağmen hiçbir şey yapmanıza izin verilmiyor. Oyuna başlamak için, ana ekran menüsünün ortasındaki büyük F/A-18 heykeline tıklayın. Böylece uçuş güvertesine alınacaksınız..

İlk yapmanız gereken şey, CTRL+L ve CTRL+R'ye basarak sol ve sağ motorlarınızı çalıştırmak. Bunu yapınca, tam güç sağlamak için 0'a basın. CTRL+C'ye basarak uçuş güvertesindeki çocukların sizi vahşi maviliklere fırlatmasını sağlayın. Sayıca sizden üstünler, bu yüzden avantajlı duruma geçmek için sıkı ve hızlı saldırmanız gerekiyor. Ayrıca *size yardımcı olacak bir de h*ava filonuz var.

Şimdi harekete geçin ve doğruluğu, adaleti, her erkeğin, kadının ve çocuğun hakkını korumak için gerçek bir jet uçağıyla uçun ve kötüleri yok edin!

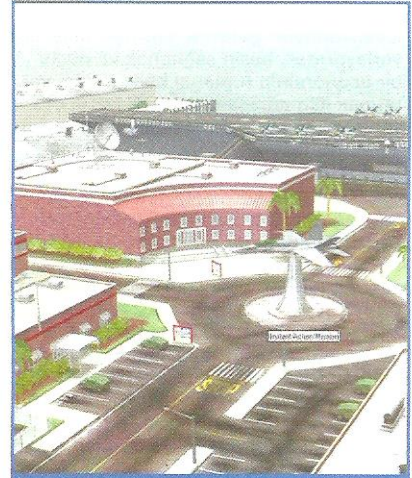
ÖZEL NOT: *iF/A -18E Carrier Strike Fighter*'ı oynayabilmeniz için CD, CD-ROM sürücünüzde olmalı. Ayrıca demoyu kontrol edebilmek için bir gamepad ya da joystick'e ihtiyacınız var. bunlardan herhangi biri yoksa demo çalışmayacaktır.


Gözünüzü açık tutmanız gerek; düşman uçakları her yerden karşınıza çıkabilir.


Bu çocuklar uçmaya hazır. Oraya gidin ve günlerini gösterin!

İPUCU

Belki bu size çok açık gelebilir ama düşman sizi vurmadan siz onu vurmalısınız . Karmaşık biliyorum ama bir deneyin.


Oyuna başlamak için meydanın ortasındaki sevimli küçük heykele tıklamanız yeterli.

KONTROL TUŞLARI

Motor Gücünün Kontrolü	1 - 0
Sol Motor Aç/Kapa	Ctrl + L
Sağ Motor Aç/Kapa	Ctrl + R
Mancınık Kalkışı	Ctrl + C
İniş Takımları	G
Sağ Yan Dümeni	X
Sol Yan Dümeni	Z
Sonraki Silahı Seçme	Enter
Ana Silah	Backspace
Silah Modunu Değiştirme	\
Oyunu Durdurma	P
Görevden Çıkış	Q
Pilotu Fırlatma	E

Recoil

YÜKLEME \RECOIL\RECOIL.EXE
TEKNİK DESTEK (714) 833-1999

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Virgin Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM; 40MB hard-disk alanı; 1MB ekran kartı; DirectX; Mouse

Gelecekte olanları "herşeyin kötü gitmesi" olarak açıklamak yetersiz kalacak. Mainframe Network'ın yönetimi ele geçirildi (kim olduklarını tanrı bilir; muhtemelen yaratıklar, doğal evrim ya da belki şu hükümet deneylerinin düşüncesizce yapılan ürünlerinden biri) ve artık insanlar bir çoğu bilgisayar tarafından büyülenmiş zombiler topluluğu. Halkın bir bölümü, Network'ün pençelerinden kurtulmayı başarıyor. Tek başlarına Network'ü alt edemedikleri için deneysel bir düşman tankının uzaktan kontrolünü sağlayan bir bilgisayar programı yarattılar. Bu programı geçmişe yani size gönderdiler. Şimdi onların tankını kullanmak ve dünyayı korumak zorundasınız. Terminator esinlenmeleri, evet ama Terminator'ü kim sevmez?

Recoil'in demosu, sizi bu tankın kontrolüne getiriyor. Video konfigürasyonunuzu ayarlamak için Options'ı seçin. Burada bir dizi seçenek sunuluyor. Çözünürlük, ekran kartının tipi,vb. özellikleri değiştirebilirsiniz.

Demoya başlamak için Game'e, sonra Start'a tıklayın. New Game'i seçin. Artık başlamaya hazırsınız multi-play oynamak için Multi-Player'ı seçin ve bağlantı bilginizi girin. Kısa bir tanıtımdan sonra doğruca aksiyona gireceksiniz. Görev konularınızı açıklayan geri plandaki sesi dinleyin.

Kontrol tuşları sağda sıralanmıştır; kullanmaya alışmanız biraz vaktinizi alabilir. Yönü ve silah taretlerinin hedefini mouse ile, tankın yönünü ise yön tuşları ile kontrol ediyorsunuz. İlk birkaç düşmanınızı ortadan kaldırdıktan sonra bir süre kontrollere alışmaya çalışın. Yurdumuz otobanlarında biraz vakit geçirmiş herhangi birinin de söyleyebileceği gibi: Bir yöne doğru araba sürerken aniden şerit değiştirmek gerçekten zor bir iştir.

Görev sırasında herhangi bir anda, yapmanız gereken işi unutursanız sadece O'ya basmanız yeterli. Böylece olan biten hakkında bilgilendirileceksiniz. Aksiyon hızlı ve şiddetli olmalı ve amacınız gerçekleşmeli, cesur olun. Sıkı savaşın ve unutmayın ki gelecek size bağlı.


Evet sonun geldi artık. Bu zavallı alçak bunun gelişini bile göremeyecek. Çok kötü, çok acı.

KONTROL TUŞLARI

İleri	↑
Geri	↓
Sol	←
Sağ	→
Birincil Silah	MOUSE'DA SOL TIK
İkincil Silah	MOUSE'DA SAĞ TIK
Bakış Noktası	V
Silah Değiştirme	1 - 9
Hedefler	O
Yukarıdan Bakış Seçimi	G



Evet onları sahile sürüyoruz. Aile boyu eğlence!


İçeri dalıp topları ateşleyin, çünkü bu dayak saati.

Jazz Jackrabbit 2

YÜKLEME \JAZZ2\J2SWC123.EXE
TEKNİK DESTEK (301) 983-9771

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Epic MegaGames
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM; 11MB hard-disk alanı; DirectX

Bu muzip kaplumbağa Devan Shell eski numaralarıyla yine karşımızda. (Yaptığı kötülüklerin cezasız kalmayacağını asla öğrenmeyecek mi?) Bu kez de şu lanet tavşanları sonsuza dek durdurmasına yardım edebilecek bir zaman makinası yaratmış. Carrotus gezegeninin tarihini yok edecek. Ve bu hain planlarını gerçekleştirmek için her şeyi yapmaya hazır. Peki başarabilecek mi? Yalnızca bizim iki kahramanımız, Jazz Jackrabbit ve küçük kardeşi Spaz bu kötü planın önüne geçebilir. Ama vaktinde yetişebilecekler mi?


Jazz, en büyük düşmanı Devan Shell'in izini sürerken her türlü tehlikeyle başetmek zorunda kalıyor.


İşe koyulun. Öldürmeniz gereken kötü kaplumbağalar var!

Jazz Jackrabbit 2, 1994'teki oyunun (bu oyunun ismini tahmin etme cüretini göstermek isteyeniniz var mı?) devamı ve Jazz ya da Spaz olarak oynamanızı sağlıyor. Kontrol, görüntü ve ses ayarlarını Options menüsüne girerek yapabilirsiniz. Herşeyi mükemmel hale getirdikten sonra artık oyuna dalabilirsiniz.

Demoyu oynamak oldukça basit. Level boyunca paraları ve diğer faydalı şeyleri toplayarak ve bu arada kötü kaplumbağaları öldürerek yolunuza devam ediyorsunuz. Zaman zaman ekranda, size tavsiyelerde bulunarak yolculuğunuzu biraz daha kolaylaştıracak tüyolar belirecek. Level'ın tamamını araştırmayı unutmayın, bu sayede saklı duran bütün hazineleri ele geçirebilirsiniz.

Demo ayrıca Treasure Hunt adında bir multi-player oyun da içeriyor. Bunu başlatmak için Party'ye girin, oyunu nasıl ayarlamak istediğinizi seçin (bölümlere ayrılmış ekran, IPX, vb.), oyuncu sayısını belirleyin ve tamamdır!

Speed Busters

YÜKLEME \SBDEMO\SBDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (888) 893-2648

TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: Ubi Soft
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 24MB RAM; 60MB hard-disk alanı; 3Dfx grafik hızlandırıcı; DirectX

Yarışan arabalardan daha eğlenceli çok az şey vardır; tabii, Jaws'ın canlı olduğu ve ortalıkta yüzdüğü ve King Kong'un ezecek bir şeyler aradığı tuhaf bir Hollywood versiyonunun caddelerinde yarışmadığınız sürece. Bu, kulağınıza hoş geldiyse sizin için bir demomuz var.

Speed Busters'da Hollywood boyunca üç ilginç turda yarışma şansı buluyorsunuz. Kumsallarda, Hollywood tepelerini geçerken, King Kong'un yumruğu altında ve yanan bir dinazorun önünde yarışarak bütün manzarayı göreceksiniz. Amma da vahşi, değil mi?

Demonun başında size, araba satın alma ve onu yarış alevleri ve başka harika şeylerle süsleme şansı veriliyor. Bunları yapınca önce Buy'a sonra da Race'e tıklayın. Kontrolleri yön tuşlarını kullanarak yapıyorsunuz (gaz için yukarı, fren için aşağı, sola ve sağa dönmek için bu yönlerdeki tuşlar). Ayrıca space bar nitro ateşleme sağlıyor. İyi eğlenin ve şu çılgın film karakterlerine dikkat edin!


İşe bakın, Hollywood'un ortasında yanan bir T-rex! İşte bu her gün görmediğiniz bir şey.


Speed Busters'ın sıradan bir yarış oyunu olmadığını yaşayarak göreceksiniz.

ÖZEL NOT: Bu demo masaüstünüze kısa yol kurmaz. Oyunu çalıştırmak için C:\ubisoft\spb\ ya da yükleme sırasında hangi klasörü kullandıysanız ona girmeli ve sbp.exe. dosyasına çift tık yapmalısınız. Ayrıca bilgisayarınızda 3Dfx tabanlı bir ekran kartı olması gerekiyor.

Grand Prix Champions

YÜKLEME \GPWCDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK *www.intense-games.com*

TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: Intense Games
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 20MB hard-disk alanı

Daha önce söylemiştik, bir daha tekrarlayalım: Çocuklar yarış oyunlarını severler. Herhangi bir yarış oyununu değil ama. Oyuncuyu Formula 1 arabalarıyla yarıştıranları. Ve eğer Formula 1 yarışını bilen biri varsa o da, Intense Games'deki elemanlarla birleşerek *Johnny Herbert's Grand Prix-World Champions*'ı yaratan Johnny Herbert'tır.

Demo, sizi başka on arabayla yarıştıracak heyecanlı bir yarışla, pist çevresinde iki tur atmanıza imkan veriyor. Demo başlar başlamaz yarışmaya başlıyorsunuz ve kontroller için standart olarak gamepad'iniz ya da joystick'iniz kullanılıyor. Eğer bir gamepad'iniz yoksa hareketleri klavyeyi kullanarak yönetiyorsunuz. Demo, aksiyonu arabanın içinden görmenizi sağlıyor. Kontrolü kaybetmemek ve duvara toslamamak için dikkatli olmak zorundasınız. Bu bir yarış simulasyonu, dolayısıyla virajlarda sakin olun. Virajı hızlı alırsanız af yok, beton yutmak durumunda kalabilirsiniz.

Yarışmaya onuncu sırada başladığınızdan, önce diğerlerini sollamak ve damalı bayrağı kapmak için tüm yarış hünerlerinizi kullanmanız gerekiyor. Bol şans!

İPUCU

Tüm yarış oyunlarında olduğu gibi amaç birinci olarak bitirmek. Bu amaca ulaşmak için bir kaç test yarışı deneyip pist planını ve kontrolleri kavramalısınız. Test turlarından sonra demoya başlayın ve günlerini gösterin.



Zemin çok sert, bu yüzden birinci gelmek için yarış boyunca en önde kalmanız gerekecek.

KONTROL TUŞLARI

Hızlanma	A
Sola Dönüş	<
Sağa Dönüş	>
1. Vites/Boşa Alma	P
Geri Vites/Boşa Alma	L
Sürüş Yardımına Geçiş	F3
Fren Yardımına Geçiş	F4
Otomatik Vites/Düz Vites	F5
Göstergeleri Açma/Kapama	F8

Powerslide

YÜKLEME \PSDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 434-2637

TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: GT Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 72MB hard-disk alanı; D3D ekran kartı; DirectX

Yıl 2020 ve yok edici ölçüde bir çevre felaketi gerçekleşmiştir. Nüfusun büyük bölümü yok olmuş zenginler de yeraltına kaçarak bir yerleşim bölgesi kurmuşlardır. Yer üstünde ise tuhaf yaratıklar ve hayatta kalmayı başaranlar dolanmaktadır. Nüfusun yüzde 98'i ölmüş olduğundan çevrede birçok sahipsiz araba bulurlar. Bu ucubeler ve hayatta kalan insanlar bu arabaları tamir edip yarışlar düzenlemeye karar verirler. Zaten her şeyi yok eden bir çevresel yıkımdan sonra başka ne yapabilirsiniz ki?

İPUCU

Kıyamet sonrası bir dünyada başarıyla yarışmak için doğru ruh halini yakalamalısınız. *Mad Max* serilerini düşünün; hızlı yarışın, pis yarışın. Onur ve sportmenlik öldü. Gaza basın ve bırakın tekerlekleriniz dönsün ve biri üzerinize çıkarsa böcek gibi ezin.

Single-player modunda bir yarış yapabilir ya da multi-player bir yarış düzenleyebilirsiniz. Oyundaki seçenekleri değiştirmek için Options'ı seçin, sağ tarafta bir menü belirecek. Buradan ses ve görüntü özelliklerini değiştirebilir ve kullanmak istediğiniz kontrol tipini seçebilirsiniz. Tercihler arasında ilerlemek için alttaki okları kullanın.

Kullanmak istediğiniz araba tipini belirlemek için Race Options'a tıklayın; demoda Warthog ve Sabre arasında seçim yapma hakkınız var. Ayrıca onbire kadar seçebileceğiniz rakiplerinizin sayısını belirleyin. Demoda Dam Track adında, sizi harabe bir baraj etrafında dolaştıran bir etapta yarışıyorsunuz.

Demoyu oynarken, isminin *Powerslide* olmasının bir sebebi olduğunu aklınızdan çıkarmayın. Virajları yüksek hızla alabilir ve bu yüzden kayabilirsiniz. Her zaman tam gaz gidemezsiniz, yoksa aracınızı yuvarlarsınız. Ama biraz pratik sayesinde bir daha asla yüksek hızla dönüş yapmamayı öğreneceksiniz.

Powerslide demosu bilgisayarınıza Direct3D uyumlu bir 3D hızlandırıcı yüklenmiş olmasını gerektiriyor; eğer herhangi bir hardware hızlandırıcınız yoksa demoyu oynayamayacaksınız.



Barajdaki sürate ayak uydurun ama kenarlara dikkat! Eğer aşağı uçarsanız etapın bu bölümünü tekrar etmeniz gerekecek.



Oyuna boşuna *Powerslide* dememişler. Virajları yüksek hızla alın ve direksiyon hakimiyetiniz alt üst olsun.

Spearhead

YÜKLEME	\SHDEMO\SPHDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(919) 461-0948
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Interactive Magic
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 120MB hard-disk alanı; DirectX

Libyalılar eski üç kağıtlarına dönmüş görünüyorlar ve Tunus'u istila etmeye kararlılar. Bu küçük ülkenin yönetimini ele geçiriyorlar ve siz de ilerlemeye devam etmesinler diye Püskürtme Harekatı'na katılıyorsunuz. Göreviniz mi? Libyalıları temizlemek ve Tunus'tan sürmek. Ve kaybetme hakkınız yok; eğer kaybederseniz Libyalılar tüm petrol yataklarını ele geçirmeyi başarabilecekler ve bizim litre başına fiyatı yüzde yüz artan benzine verecek paramız yok.

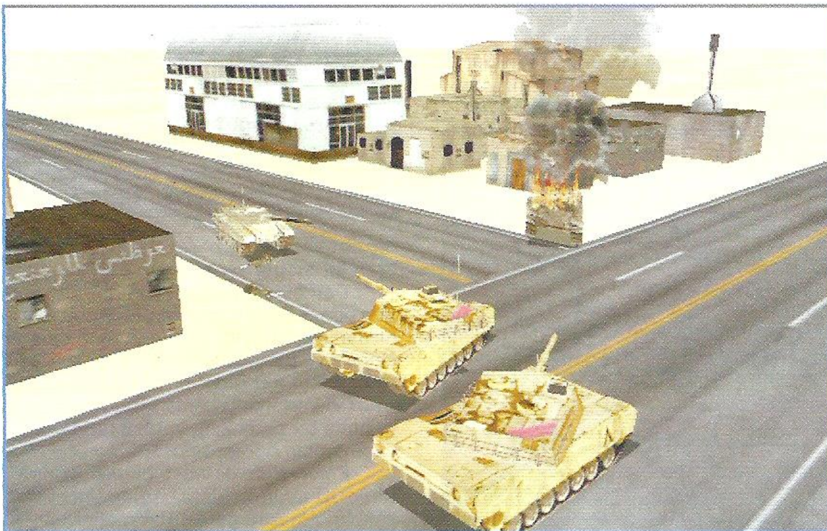
Spearhead demosu size bir M1A2 Abrahams Savaş Tankının kontrolünü vererek oyundan iki görevin üstesinden gelmeye çalışmanızı sağlıyor. Sovyet donanımlı Libyalılara karşı tüm stratejinizi ve gizliliğinizi kullanmanız gerekecek. Demoya başlamak için Single-player'a tıklayın. Bundan sonra aralarında seçim yapacağınız iki görev sunulacak. Birincisi şafak vaktinde geçiyor ve amacınız düşman güçlerin yok etmeyi kafasına koyduğu bir radar tesisini korumak. İkinci görev gündüz saatlerinde geçiyor ve sizi, şimdi bulunduğunuz yerden Waypoint Alpha'daki bir stok üssüne giden yolu temizlemeye zorluyor. İstihbarata göre hafif bir direnişle karşılaşacaksınız ama istihbaratların ne kadar güvenilir olduğunu hepimiz biliriz.

Oynarken unutmamanız gereken en önemli şey tankın yönünün kontrollerinin namlunun yönünün kontrolleriyle ayrı olduğu. Buna alışmanız biraz zaman alacak, bu yüzden ilk iki görevde çuvallarsanız telaşlanmayın. Kontrolleri sağlama alın, demoya tekrar dönün ve kim olduğunuzu gösterin.


Paletleriniz nasıl da dönüyor, hadi şu koca silahı kükretin!

KONTROL TUŞLARI

Sürüş Modu	D
Fren	B
Geri Vites	R
Hızlanmak	1 - 0
İleri	8
Geri	2
Sol	4
Sağ	6
Namlu Yukarı	↑
Namlu Aşağı	↓
Namlu Sola	←
Namlu Sağa	→
Ateş	Spacebar
Oyundan Çıkış	Shift - Ctrl - X


Bu alevler bir harika, biliyoruz; ama bu kadar büyük kayıplar vermemelisiniz.

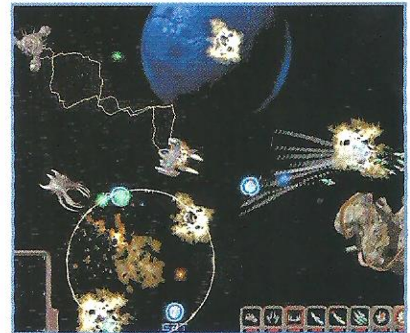
Swarm

YÜKLEME	\SWARM\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	(905) 738-5645
TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Global Star Software
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 40MB hard-disk alanı; DirectX; Mouse

Siz Rawl'sınız, basit bir seçimle karşı karşıya kalan bir tutuklu: Öl ya da bir yıllık hizmet için anlaşma yap. Kulağa oldukça basit geliyor, değil mi? Maalesef, bu bir yıllık hizmet uzayın derinliklerinde EZT adlı bir enerji kaynağı toplayarak yerine getiriliyor. Peki, EZT'yi kendileri için isteyen gerçekten kızgın bazı yaratıklar olduğundan bahsetmiş miydik? Her zaman bir bityeniği vardır zaten...

Swarm demosunda, çevrede uçuyorsunuz, EZT topluyorsunuz ve gün yüzü görmemiş bazı yaratıkları havaya uçuruyorsunuz. EZT toplamak için uzay geminizi büyük mavi noktaya yönlendirmeniz yeterli, böylece kaynağı otomatikman çekeceksiniz. Size ayrıca görevinizde yardımcı olacak iki gösterge var: Kırmızı olan en yakındaki yaratığın yönünü ve mavi olan da en yakındaki EZT'nin nereden bulunabileceğini gösteriyor. Bir görevi tamamlamak belirli miktarda EZT toplamaya bağlı olduğundan mümkün olduğunca hızlı toplamak isteyeceksiniz. Bazen en yakındaki EZT düşman bir kargo gemisinin içinde olacak. Eğer onu paramparça ederseniz yükünü düşürecektir.

Geminizi mouse ile yönlendiriyorsunuz.Sadece gitmek istediğiniz yöne dönüyor ve bu yolda hareket ediyorsunuz. Geminizi pek de ucuza harcamamanız gerektiğini aklınızdan çıkarmayın. Bu yüzden ortalıkta uçuşan uzay pisliklerinin çok yakınına yaklaşmayın yoksa başınız belaya girer!


Şimdi söz sizde! Koca silahlarınızı ateşleyin ve yaratıkların üzerine ateş yağdırın. İşte bütün mesele bu!

İPUCU

Sizi yok etmeye çalışan yaratıklarda EZT toplayabildiğinden, yeterince toplayamadığınızda onları vurmak iyi bir fikir. Böylece bir taşla iki kuş vuruyorsunuz. Bu ne demek? Bütün bunların anlamı ne? Bunu bulmanın tek yolu demoyu çalıştırıp patlayan silahlarla olaya dalmak.

MindSpring

YÜKLEME \MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 719-4660

TÜRÜ	: Online service
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 14.4Kbps veya daha hızlı modem

MindSpring, sizi kendi idarenizde olacak her tür imkanla İnternete fırlatıyor; E-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları'nı okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerinden daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited servis size sınırsız saat olanağını aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\ IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya baş-lamaları için gerekli her şeyi vaad ediyor.

Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servisiyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz, 25 dolarlık giriş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

CD'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://support.imaginemedia.com* ya da *www.pcgamer.com* sayfalarına bakabilirsiniz.

CD dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD'* nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer-Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Ekim 1998 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.

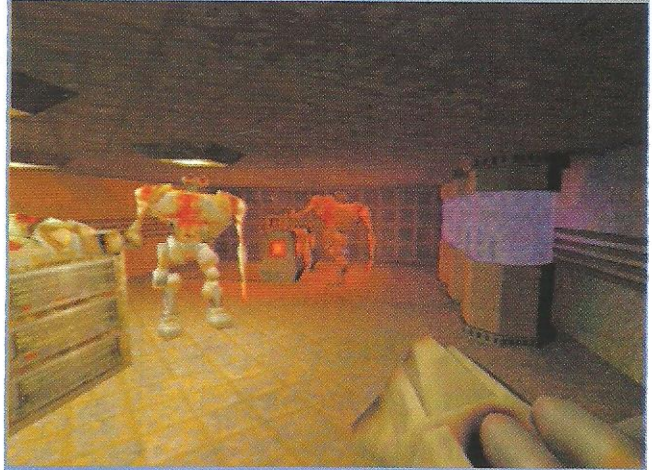
Oyun Add-On'lari

Bir kez daha sayısız günlerimi, gecelerimi ve yine günlerimi, dışarıda oyuncuların yarattığı en iyi level'ları araştırmakla geçirdim. Son yolculuğum beni bitkin düşürdü ama kutsal *PC Gamer* ofisine pek çok harika şeyle döndüm.

Bu ay *CD*'de, çok iyi iki tane single-player *Quake II* level'ı var. Ion Storm için çalışan Richard Carlson'dan Order and Chaos ve Jason Fink'den (kimin için çalıştığını pek bilmiyoruz ama harika bir işi olduğuna bahse gireriz) Deadline.

Ezeli bir *Duke Nukem* hastası ve tüm PC oyuncularının dostu Steve Long, Harmsway adlı yeni bir *3D Duke Nukem* haritasına katkıda bulunuyor. (Hmm, bazı sebeplerden dolayı kulağa oldukça tanıdık geliyor.) Steve uzun zamandır level' lar hazırlıyor ve birlikte çalıştığı herkes de çok başarılı.

Bunun dışında, *Starcraft* ve *Age of Empires* tutkunları için de birkaç sürprizimiz ve hatta RedStorm'un harika çocuklarından bazı *Rainbow Six* planları var. O halde ne bekliyorsunuz? Oynamaya başlasanıza, şaşkınlar!


Bu kıvrımlı ölüm koridorunda her cinsten düşmanı öldüreceksiniz. Keyfini çıkarın!

Earthlink

YÜKLEME \EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 395-8410

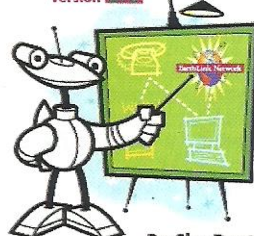
TÜRÜ	: Online service
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 9600bps modem

İnternet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör'*ün *Seçimi* Ödülü'nü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www. thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor. Bağlantınız için elinizde iki seçenek var: Standart 3 günlük deneme ya da 14 günlük bir deneme, favori derginiz *PC Gamer* (Amerika baskısının) indirimli üyeliğiyle birlikte.

Üç günlük deneme için sadece programı yükleyin ve size sorulan bütün bilgileri girin. Servisi üç günlüğüne test edebilirsiniz. Üç gün sonunda iptal etmezseniz aylık 19.95 dolara abone olacaksınız.

Ondört günlük deneme ise bir parça farklı. *PC Gamer*'a (Amerika baskısı) özel indirimli bir fiyatla abone olun, böylece iki haftalık Earthlink deneme hakkı alacaksınız. Eğer halihazırda bir aboneliğiniz varsa hesabınıza fazladan bir yıl ekleme fırsatından yararlanabilirsiniz.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.



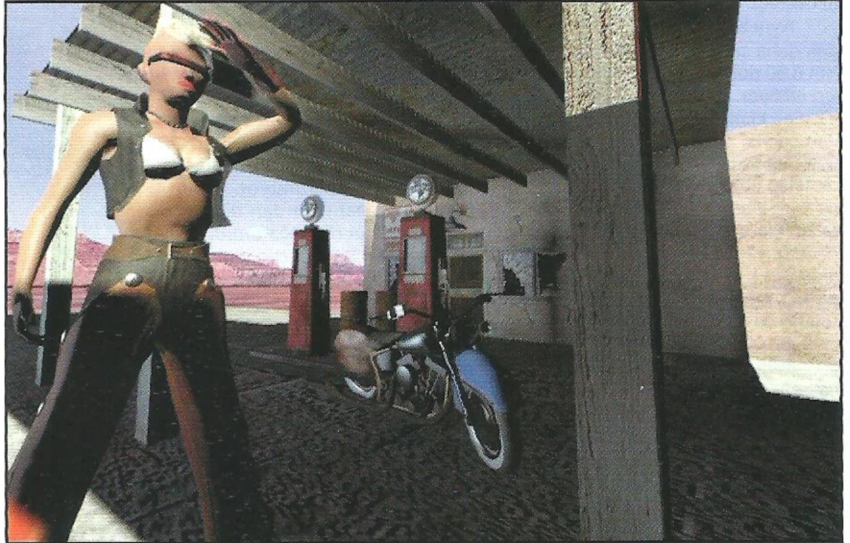
Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

Interstate '82

Öfkeli hatun tekrar karşımızda!

Teybe romantik bir aşk şarkısı atın, beyaz çoraplarınızı çekin (veya hiç çorap giymeyin) ve saçlarınızı iyice kabartın: 1980'lerin o eski güzel günlerine dönüp biraz araba süreceksiniz.

—T. Liam McDonald



Filmlerde de oyunda kullanılan motor esas alınıyor, ancak *Interstate '76*'dakilerden çok daha incelikli olarak hazırlanmışlar. Artık karakterlerin ağızları bile var!

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon
Üretici: Activision
Yayıncı: Activision, (800) 477-3650
www.Activision.com
Tamamlanma Yüzdesi: %80

Kısaca:

Geçen senenin *Interstate '76* adlı oyunu, hareketli yarışı ve 1970'lerin nostaljisini çok iyi birleştirmişti. Şimdiye kadar yapılmış en iyi yarış oyununun devamında da, o zamanın koşullarında araba kullanıyor, kaza yapıyor, ortalığı kırıp geçiriyorsunuz. Van Halen hayranları, sıkı durun!

Bu kadar özel olan ne?

Interstate '76'da kullanılan vasat *Mech Warrior II* motorunun yerine yepyeni bir motor yaratılmış. Yeni multi-player özellikleri, geliştirilmiş fizik modelleri, yeni arabalar ve silahların da eklenmesiyle canlanan oyun, ilkini seven herkesin hoşuna gidecek. 80'ler tarzındaki müziklere de dikkat!

Ve ne zaman çıkıyor?

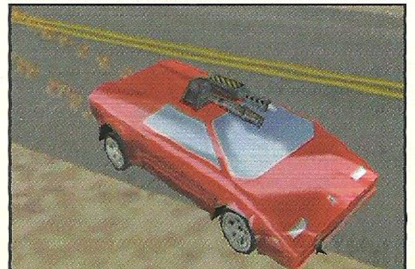
1999 ilkbaharı

Bundan altı yıl sonrası. Groove Champion, bir otomobil ustası olarak yalnız başına kalmış. Amerikan Hükümeti ve Kontrgerillaların yardımıyla Meksika'ya para sızdıran bir grup kötü adamı enselemek için gizli çalışmalar yapıyor. Ama artık eskisi gibi güçlü kuvvetli değil, üstelik tek bacakla idare etmek zorunda. Bu yüzden kahramanlık işlerini daha genç birine bırakıp kenara çekilmeye karar veriyor...ama maalesef çok geç. Kötü adamlar bizimkini yakalıyorlar. Groove zor durumda...

Bu sırada olaya Groove'un kızkardeşi Skye Champion (ölen kardeşi Jade'in yerine geçen motorsikletli bir hatun) karışıyor. Groove'un eski bir arkadaşı olan kıvırcık saçlı Taurus'un da yardımıyla kardeşini kurtaracak, çaktınız mı?

Activision'ın Interstate oyunlarında her zaman *The Mod Squad*'ı andıran özellikler vardır. Bunun nedeni de oyunların belli bir tarzı olmasıdır. *Interstate '76,* bilerek veya bilmeyerek, bizi milletin benzin sıkıntısı yüzünden kafayı yediği *70*'lerin o *karmakarışık ortamına itmişti.* Öte yandan, yeni çekilen bazı filmlerden, örneğin Wedding Singer'dan ya da ülkemizde de televizyonlarda gösterilen Aile Bağları adlı diziden de hatırlayacağınız gibi, dönemin dejenere ilişki ve yaşam tarzları yeniden gündeme getirildi. PC oyunları için de benzer bir durum yaratmanın tam zamanıydı. *I-'76*'nın bu üstün başarısından sonra bu sefer de *80*'leri konu alan bir oyun yapabilecek firmalar arasında Activision ilk akla gelen adaydı.

Interstate '82'nin yönetmeni Zack Norman tam bir 80'ler delisi. "Herkesin 'Neden 80'ler hakkında birşey hazırlıyorsunuz ki? 80'lerde herşey rezaletti!' dediğini duyar gibiyim. 70'ler hakkında da bütün herkes aynı şikayetleri söyleyip durmuştu ama oyun harika oldu, bu yüz-



Eskiden olduğu gibi, yarış sırasında kullanmak için bir sürü silah kuşanabiliyorsunuz.

den sızlanmayı kesin" diyor. "Size Groove'un The Knack konusunda çok iyi olduğunu söylemeliyim, özellikle de giydiği o kareli tişörte bakılırsa."

I-'76'daki o deli gibi atmosferi ortaya çıkaran adam olan Norman, dediğini yapacak gibi görünüyor. Oyunu destekleyen yeni teknoloji sayesinde, işi zaten yarı yarıya bitirmiş. Activision, *Mech Warrior II*'den bu yana ilk kez bir motoru en baştan yarattı ve bu seferki gerçekten umut vaat ediyor. Bilinmeyen bir nedenle adına "Dark Side" denmiş ve hem *I-'82*'nin hem de *Heavy Gear II*'nin çekirdeğini oluşturuyor. Yalnızca donanımla desteklenen bir renderer olarak yaratılan motor, alan modellemesini destekliyor ve Norman'ın deyişiyle "bir sürü çokgen tükürebiliyor." Norman şöyle devam ediyor: "Donanıma yönelik olduğu için çok güçlü ve hızlı. Motorda LDM (Large Driveble Mesh) ile uğraşan bir bölüm var ve bu sayede *Quake II* türü ortamlar yaratabildik. 3D donanımlar sayesinde bir sürü ilginç render numaraları çekebildik, bunlar gerçekten iyi görünecek. Üstelik alanlar artık 'zıplamıyorlar' da."

Amaç, bölüm aralarındaki görüntülerden oyunun oynanışına kadar herşeyin daha iyi görünmesini ve performansın artmasını sağlamak. Aradaki filmlerin belli bir tarzı var, ancak *I-'76*'daki o ruhsuz ve kare kare resimlerden çok daha ayrıntılı ve karmaşıklar. Grafikler ve dokular gözle görülür derecede geliştirilerek çok temiz ve keskin görüntüler elde edilmiş. Sis, yağmur ve ışıklar gibi çevre şartları da olaya dinamik bir gerçekçilik katmış. Fizik modelinde de birkaç değişiklik yapılmış, artık dimdik tepelere tırmanıp inanılmaz hareketler yapamıyorsunuz. Norman şöyle diyor: "Arabayı sürmenin çok zevkli olmasını ve çarpışmalardaki savrulmaların ve taklaların çok gerçekçi olmasını istiyoruz. Genel olarak 'gerçekçi modeller' ve 'sürüş zevki' zıt kavramlardır. Modellemenin çok gerçekçi olmasını ve oynanışın da çok zevkli olmasını aynı anda başarmak istiyoruz. Bu çok zor ama becermek zorundayız. Sanırım *I-'82* arabalarını sürerken zevkten dört köşe olacaksınız."

Oyunun oynanışı da daha karmaşık hale gelecek ve birçok yeni özellik eklenecek. Görevler ise çöllerde, şehirlerde, madenlerde ve Vegas çevresindeki diğer yerlerde geçiyor. Norman "Bazıları *I-'76* görevleri gibi tek kişilik olacak, bazıları ise yayalarla ve başka sürücülerle dolup taşacak. Bazı görevler dev gibi Vegas haritalarında geçerken bazıları da yonca yaprağı kavşakları gibi daracık yerlerde karşınıza çıkacak." Şimdiye kadar 20 farklı bölümde yaklaşık 30 kadar görev ortaya çıkarılmış.

Oynanışın derinliğine çok şey katan bir özellik de arabanızın dışına çıkıp dolaşabilmeniz. Bazı görevlerde amacınıza ulaşmak için araç değiştirmek durumunda kalıyorsunuz. Arabanızın dışındayken başka bir araca binebilir, şalterler açıp kapayabilir, harap bir arabayı kaçırabilir ve sürücüleri öldürerek onların yerine geçebilirsiniz. Hatta bir siperin arkasına geçip etrafı kurşun yağmuruna bile tutabilirsiniz. Norman ağzımızın suyunu akıtan bazı örnekler verdi: "Vegas'ın altındaki kanalizasyon tünelleri sizce araba sürmek için çok mu dar ? O zaman siz de motorsiklet kullanırsınız. Ya da uçurum atlamak için fazla mı geniş? O halde helikopteri deneyin!"

Yaklaşık 40 tane araç olması planlanan oyunda, I-'76'daki 60'ların ve 70'lerin arabalarından bazıları da olacak. Bunların dışında 80'lerdeki daha özgün ve şık arabaları da göreceksiniz. Bu sefer Activision gerçek arabalar için bir lisans anlaşması yapmamış, ama 80'lere damgasını vuran birkaç ünlü otomobili oyunda kullanacaklarını söylüyorlar. *Magnum PI, Miami Vice* ve hatta *Knight Rider*'daki (K.I.T.T'i hatırladınız mı?) arabaları ve tabii ki DeLorean'ı sanırız burada görebileceğiz. Daha da ileri gidip ağır zırhlı bir golf arabası koyma planları bile var (DeathMatch amaçlı golf pisti bölümü için).

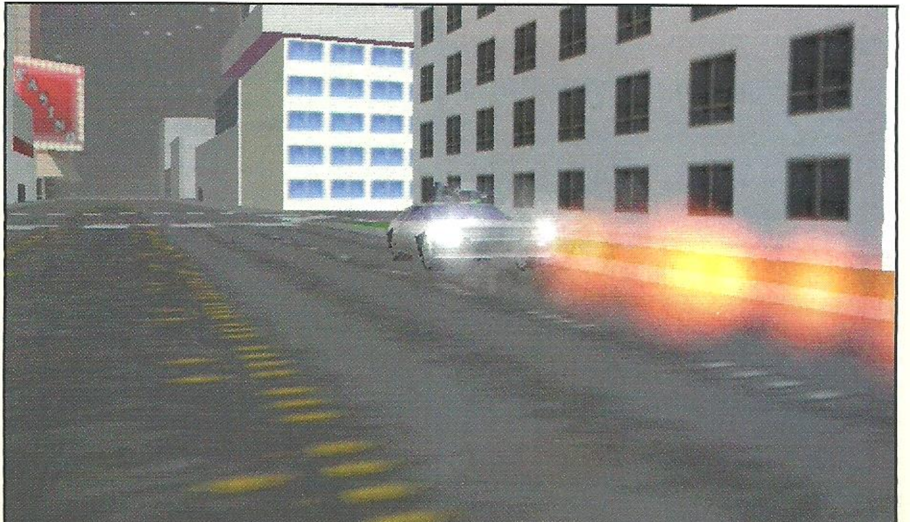
Sürükle-bırak tarzındaki yeni arayüz ile bir sürü silah kullanmanız mümkün, bunlar üç kategoride toplanıyor. "Kuvvete dayalı" silahlar ancak zırhla durdurulabilir. "Enerji" silahlara ise ancak enerji kalkanlarıyla karşı koyabilirsiniz. Ama hepsinden ilginci yeni "karpoon"lar: Bunlar düşmanın zırhına yapışarak kötü şeyler yapan zıpkınlar. Mikrodalga ışınları, silahlar, taramalılar, asit spreyleri ve SuCCLeR (Self Contained Car Launching Rocket) gibi aletlerin hepsi diğer arabaları mahvetmek için hazırlanmış. Mesela MAGMA (Magnetic Guidance Missile Attractor), havadaki bütün füzeleri düşmanınıza yöneltiyor, CHIP (Car-launched Hypertoxic Inhalant Projectile) ise aracın içine gaz doldurarak sürücüyü dışarı çıkmaya zorluyor. Sıkı silahlardan biri de Star Wars'un SDI teknolojisi üzerine kurulmuş: LARS (Light Amplifying and Reflecting Satellite) adlı bu silah belirlenen hedefin üzerine yoğunlaştırılmış güneş ışığı tutuyor. 80'lerde geçen bir oyunda SDI teknolojisi kullanılmasa olmazdı, değil mi?


Önceki oyun gibi *Interstate '82*'de de birçok araç bulunacak, en sefilinden en üstün olanına kadar. Buradaki eski kamyonet, seçebileceklerinizden yalnızca bir tanesi.

DeathMatch'te klasik "sona kalan kazanır" türü oyunun yanında bazı değişiklikler de var. Mesela Hot Potato'da arabanızda bir saatli bomba bulunuyor. Başka bir arabaya çarparsanız bomba patlıyor ve başlangıç noktasına yeniden ulaştığınızda geri sayım da baştan başlıyor. Capture the Flag, takım halinde DeathMatch, silahlardaki kısıtlamalar ve şifre kullanabilmek diğer DeathMatch özellikleri arasında yer alıyor. Multi-player'da diğer arabaları yok ederek birşey kazanamıyorsunuz, sürücüleri öldürmeniz gerekli. Araba hurda haline gelir de sürücü kurtulursa, kendine yeni bir araba bulup sürücüsünü *dışarı* atabilir ya da yeniden oluş*ma nokta*sına giderek eski arabasını geri alabilir.

Yeni *I-'82*'nin anahtar sözcüğü ne olacak? "*Hare*ket!" diyor Norman. "Daha hızlı, sağlam, oynaması kolay ve zevkli bir oyun yapmak için çok uğraştık. *I-'76*'daki bütün özelliklere ek olarak *deliler* gibi araba savaşları ve harika bir *multi-player* modu bulunuyor. Artık saçmalıklar ve arayüz sorunları yok. Eğer *I-'76*'yı sevdiyseniz buna da bayılacaksınız. *Interstate '82* hem daha iyi, hem daha güçlü, hem de daha hızlı."

PCG


Interstate '82'yi oynamak için bir 3D kartına ihtiyacınız olacak. Bu sayede parça tesirli silahların etkilerini ve ilk oyundaki ışıklandırmayı kat kat aşan nefis renkli ışıkları doyasıya seyredebileceksiniz.

Starsiege Tribes

Olağanüstü mekanlarda first-person aksiyon

Takım çalışmasına, taktiklere ve multi-player oyunlara büyük önem veren Dynamix ekibi, *Starsiege Tribes* ile 3D aksiyon oyunlarının kitabını yeniden yazıyor.

— *Stephen Poole*



Tribes'ın grafikleri bazen parmak ısırtıyor, tabii ki şu sıralar oyun piyasasına iyice hakim olan şu meşhur 3D kartlarından birine sahipseniz.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: First-person shooter
Üretici: Dynamix
Yayıncı: Sierra, (800) 757-7707
www.sierra.com
Tamamlanma Yüzdesi: 85%

Kısaca:

Starsiege evreninde geçen *Tribes*, yalnız multi-player olarak oynanan ve takımların hem binaların içinde, hem de gayet ayrıntılı ve geniş dış alanlarda çarpıştığı takım çalışmasına dayanan bir shooter. Dynamix, oyunun multi-player yönüne oldukça fazla eğilmiş.

Bu kadar özel olan ne?

Birçok şey. *Tribes*'ta son derece gerçekçi grafikler, tamamen gerçek hayattan alınma harika animasyonlar ve *Tribes*'ı çalıştıran sunucularda oyuncuların istedikleri gibi görevler yaratabilecekleri bir görev editörü bulunuyor.

Ve ne zaman çıkıyor?

Aralık 1998

İster real-time strateji oyunlardan, isterseniz first-person savaşlardan bahsedelim, oyun tasarımının en zorlu yanlarından birinin bilgisayarın kontrol ettiği rakiplerin yapay zekasını (AI) programlamak olduğunu inkar edemeyiz.

Starsiege Tribes'ın baş tasarımcısı Scott Youngblood, "Tek kişilik görevleri iyi bir şekilde yaratmak bugünlerde çok çaba gerektiriyor, çünkü tek kişi için zorlu rakipler yaratmak için gerekli AI programlama teknikleri çok zor ve karmaşık" diyor.

Bu yüzden Dynamix, *Strasiege Tribes* üzerinde çalışırken bazılarına garip gelecek bir karar vermiş: Tek kişilik görevleri bütünüyle boşverip tamamen çok oyunculu oyuna yönelmek ve bu konuda yapılabileceğin en iyisini yapmak. Gerçekten de takım esasına dayanan bu first-person shooter (FPS), bilgisayar tarafından yönetilen rakiplere karşı 10 tane alıştırma görevi sunuyor, ama bu görevlerdeki düşmanların AI rutinleri çok temel düzeyde. Bunun sebebi de Youngblood'ın ve *Tribes* tasarım ekibinin, sözkonusu FPS olduğu zaman, gerçek heyecanın çok oyunculu oyunda olduğunu düşünmeleri.

"FPS oyunlarda huyum şudur: Tek kişilik oyunu bitirdikten sonra zamanımın geri kalanını (ve bu oldukça fazladır) çok oyunculu modda oynayarak geçiririm" diyor Youngblood. "Hem tek kişilik, hem de multi-player modda gerçekten iyi olan oyunların sayısı azdır. Bu yüzden zamanımızı, oyunun insanların daha fazla zevk alacakları yanıyla, yani multi-player ile uğraşmaya ayırdık."

Yine de sadece çok oyunculu olarak oynanabilen oyunların (*Tanarus, netWar* ve *Ultima Online* akla ilk gelenler) pek de parlak olmayan geçmişine bakınca *Dynamix*'in daha dikkatli olması gerektiğini düşünebilirsiniz. Ancak yukarıda sayılan oyunlarla *Tribes* arasında önemli farklar var. Mesela *Tribes* sahipleri, *Tanarus* ve *netWar*'da olduğu gibi oyunu alırken verdikleri paranın üstüne bir de her ay ayrıca bir ücret ödemek zorunda kalmayacaklar. *netWar*'u alanlara bir senelik abonelik ücretsiz olarak sağlanıyor olsa da, bu oyunla *Tribes*'ın zengin taktiklerini ve muhteşem grafiklerini karşılaştıramazsınız bile.

Dynamix'in yakında çıkacak olan *Starsiege*'indeki (önceki adı *Earthsiege 3*'tü) olaylardan 1000 yıl sonra geçen *Tribes*'da, herbiri kendi adına, rengine ve simgesine sahip olan maksimum 8 tane takım kurulabiliyor. Bu takımlar, üç farklı bölgede (gür yeşilliklere sahip bir dünya, dağlarla kaplı bir buz gezegeni ve kumlu bir çöl ortamı) en az 20 farklı görevle karşılaşıyorlar.

20 tane görev kulağınıza o kadar da fazla gelmediyse bir kez daha düşünün: Youngblood, *Tribes*'ın kullanımı nispe-

ten kolay olan editörü sayesinde görevlerin hemen her özelliğine müdahale edilebileceğini belirtiyor.

"Amaçlarımızdan biri de oyun üzerinde değişiklik yapmayı herkesin becerebileceği basit bir iş haline getirmekti" diyor. "Program dilimiz çalıştığı anda yorumlanıyor, yani oyun üzerinde değişiklik yapmak için bir derleyiciye ihtiyacınız olmayacak."

Kullanıcının yaptğı değişiklikler olmadan bile görevler çok çeşitli ve zevkli. Youngblood'ın "vanilya aromalı" dediği DeathMatch bölümleri ve Capture the Flag (CTF) bölümlerinin yanısıra, Last Tribe Standing (CTF gibi, ama bayrağını kaybeden oyundan atılıyor), Neutral Flag CTF (takımlar tarafsız bir haritada bir veya daha çok bayrak için çarpışıyorlar) ve Towers (bayrağı yakalayınca düşman kaynaklarını ve silahlarını kontrol edebiliyorsunuz) görevleri de bulunuyor. Ayrıca Youngblood'ın "Koru ve Yok et" diye tanımladığı birkaç özel görev de var, burada her takımın bir üssü oluyor ve kendi üssünüzü korurken diğerlerini yok etmeye çalışıyorsunuz. Mesela tek bir üssün olduğu ve bir takımın bu üssü diğer bütün takımların saldırısından koruduğu ilginç bir görev de mevcut.

OutWars'da olduğu gibi *Tribes*'da da takımlar uçmak için sırtlarında roketler taşıyorlar, ama bunların ne kadar hızlı ve nereye kadar uçabildikleri ve ne kadar hasar kaldırabildikleri taşıdıkları zırh ile belirleniyor. En hafif zırhı kullanan takım silahlara karşı çok dayanıksız oluyor, ancak buna karşılık yürürken çok hızlı hareket ediyor ve roketin küçük bir itmesiyle bile uzak mesafelere çok kolayca gidebiliyor. Ağır zırhlar ise taşıyanı minyatür bir HERC'e (*EarthSiege* ve *Starsiege* dünyalarındaki dev savaş robotları) dönüştürüyor, yani roket sizi ancak birkaç metre yukarı kaldırabiliyor. Ancak bir kilometreden fazla menzili olan güçlü Heavy Mortar'ı taşımak için ağır zırh gerekiyor. Orta zırh ise atlama menzili ve koruma arasında bir denge sağlıyor.

Ancak zırhlar sadece koruma işine yaramıyor. Zırhlarınızı, taşıyabildiğiniz cephane miktarını artıran, enerjinizin dolmasını hızlandıran, geçici kalkan sağlayan, düşman sensörlerini bozan ve hasar almış adamlarınızı ve silahlarınızı eski hallerine döndüren paketlerle donatabiliyorsunuz. Diğer paketlerde de taşınabilen ve belli yerlerde bırakılan eşyalar bulunuyor: Sensörler takımınızın algılama alanını genişletiyor, hareket sensörleri düşman hareketini algılıyor, bozucu aletler düşman sensörlerini bozuyor ve uzaktan kumandalı kameralarla taramalılar da adlarından anlaşılan görevi yerine getiriyorlar. Takım elemanları uçaklara ve tanklara da binebiliyorlar, ancak Youngblood'ın dediğine göre bunlar tek bir oyuncu taşıyabiliyor, APC planları şimdilik askıya alınmış.

Tribes'da, gelecekte geçen bir oyunda artık standart hale gelmiş olan enerji tabancası, plazma tüfeği, bomba ve taramalı gibi silahların yanında disk atıcı (patlayıcı bir diski bir kilometreden uzağa rahatça atan bir silah), az önce adı geçen ağır top ve ölümcül dürbünlü tüfek de bulunuyor. 20 katına kadar büyütme yeteneği olan dürbünlerle birlikte bu tüfekler, her takımda bulunması gereken vurucu güçler haline gelmiş. Bir de laser hedefi bulunuyor, bununla sonradan ağır topunuzula veya füzelerinizle dağıtacağınız düşmanınızı "işaretlemeniz" mümkün.

Buraya kadar anlatılanların hepsi çok iyi, ancak *Tribes*'ı tamamen başka bir yere koyan en önemli özelliği şu: Tamamen planlı bir takım oyunu olması.

"*Tribes*'da bütün herşey, kişilerin birleşip bir takım oluşturabilmesine ve kendi stratejilerini belirleyip diğer takımlarla ona göre savaşmalarına dayanıyor" diyor Youngblood. İşte bu noktada komutanlar devreye giriyor: Takım elemanlarının rotalarını belirleyebiliyor ve Defend Base (üssü koru), Deploy Items (eşyaları savaşa hazırla), Repair Items (eşyaları tamir et), Hold Location (yerinde kal) gibi emirler verebiliyorlar.


Dürbünlü tüfeğin menzili oldukça geniş, verdiği hasar da hafife alınmayacak cinsten.


Duvarın üzerine çıkarak düşmanı daha rahat görebilirsiniz, ama sakın yukarıda fazla kalmayın. Bu gibi koşullarda düşman sizi görmek için bir dürbüne bile ihtiyaç duymayacaktır.


Tribes'da başarıya ulaşmak için takım çalışması hayati önem taşıyor. Sizi koruması için bir tek takım arkadaşınızı getirmeniz bile sizi ölümden zafere taşıyabilir.

Görsel öğelerin yanında, oyuncular kendileri .WAV dosyaları yaratarak oyuna koyabiliyor ve emirleri sesli olarak verebiliyorlar. Üstelik bu sözcükler söylenirken istediğiniz animasyonu yaptırma (mesela sağ kolunuzu kaldırıp sallama) imkanınız da var. Standart komutların yanı sıra, oyuncunun kendisinin hazırladığı görevlerde özel komutlar da kullanılabiliyor.

Tribes, takım çalışmasının başarıya giden tek yol olduğunu anlatmak için tasarlanmış gibi görünüyor. Düşman üssüne yalnız başınıza saldırmaya kalkarsanız düşmanın açacağı ateş, birkaç atış bile yapamadan sizi yere serecektir. Ama bir takım arkadaşınız taramalıların ilgisini kendi üzerine çekecek olursa siz savunmayı yarıp elinizi kolunuzu sallaya sallaya düşman mevzilerine dalabilirsiniz.

Tribes'ın Youngblood'ın özellikle övündüğü başka bir özelliği de savaşların hem kapalı, hem de açık alanda yapılabilmesi.

"Oyun motoru elverdiği sürece *Tribes*, FPS dünyasında tektir" diyor. "Artık oyuncular sıkışık kapalı mekanlara veya iyi yapılamamış dış ortamlara muhtaç değiller. *Tribes*, iç ve dış ortamları çok sıkı bir şekilde birleştiriyor, böylece daha önce hiçbir oyunda elde edilememiş dünyalar gerçek olabiliyor."

Tribes'ın çıkışı Aralık ayı için planlanıyor, ancak bunu okuduğunuz sıralarda Tribes Web sitesinde *(http://www.starsiege.com/tribes/home.html)* oyunun bir demosu bulunuyor olacak. Taktik olarak karmaşık ve heyecanlı bir oyun arayan uslanmaz bir aksiyon hayranıysanız, bu oyunu dört gözle beklemenizi öneriyoruz.

PCG

Return to Krondor

Krondor, RPG hayranları için iyi haberlerle birlikte Sierra'ya dönüyor

En çok satan fantezi yazarlarından Raymond E. Feist, 7th Level ile başarısız bir işbirliği atlattıktan sonra *Betrayal at Krondor*'un yayıncısıyla gücünü yeniden birleştirdi. İyi ki de birleştirdi!

— *William R. Trotter*



Yıllar süren geliştirme aşamasından sonra Raymond E. Feist'ın Krondor çılgınlığı nihayet PC'ye olağanüstü bir dönüş yapıyor.

Raymond E. Feist'ın halen süren Riftwar Saga'sı, epik fantezi türünün en büyük başarılarından biridir. Tüm dünyadaki okuyuculardan inanılmaz bir ilgi gören Feist, gerçekten harika bir iş başardı: En az Roma kadar gerçek şehirlerle ve bizlerden hiçbir farkı olmayan gerçek insanlarla dolu sanal dünyalar yarattı.

Feist zaten uzun zamandır bir bilgisayar oyuncusu, bu yüzden 1993'te kendi eserleri üzerine kurulu ilk RPG'nin yapımında Sierra ile işbirliğine gitmişti. Bu oyun şimdiki efsanevi *Betrayal at Krondor*'du ve diskette satılan son birkaç bombadan biriydi. O zamanlar CD-ROM hakkında çok gürültü koparıldığı için bu harika oyun, *Myst* ve *The 7th Guest* gibi nispeten zayıf CD-ROM oyunlarının gölgesinde kalmıştı. Ama bir sene sonra Sierra'nın CD-ROM sürümünü piyasaya sürmesiyle ikinci bir şans kazanan oyun, asıl hak ettiği patlamayı ancak o zaman elde edebildi. O zamandan beri de hemen her RPG hayranının arşivinde çok sağlam bir yer edindi.

1994'ten beri *Betrayal* hayranları bu oyunun devamını bekliyorlardı. Ne yazık ki Sierra ile arasındaki bir anlaşmazlık yüzünden Feist, yeni bir Krondor oyunu yapma hakkını 7th Level adlı başka bir şirkete verdi. 7th Level oyun piyasasından silinince de onun alt şirketlerinden biri olan ve daha önce ticari uygulamalar üzerinde yoğunlaşan PyroTechnix, Genel Başkan Sinjin Bain'in uzun zamandır yapmak istediği bir işi yapmak için Feist'ın bulunmaz bir fırsat olduğunu fark etti: Oyun üretmek.

"7th Level'dan bize kalanlar çok basit şeylerdi, render edilmiş birkaç arka plan, bazı belgeler ve karakter taslakları gibi. Ama son derece kaliteli görünüyorlardı" diyor Bain. "*Krondor*'un devamının haklarını almak, hepsi de Feist hayranı olan birinci sınıf bazı grafikerlerin ve yazarların ilgisini çekmemizi sağladı. Daha ne olduğunu anlamadan projeyi hayata geçirmeye başlayan bir ekibimiz oldu."

Ama tabii ki bu işlerde hiçbir şey yerinde saymıyor, zaten kısa bir süre sonra da Feist Sierra ile öpüşüp anlaştı. Sierra şu anda PyroTechnix'i bünyesine katmış durumda.

"Şu anda üç grup arasında çok sıkı bir ilişki var" diyor Bain. "Sierra bize çok büyük destek sağladı, üstelik Ray de işlerin bu hale gelmesinden çok memnun görünüyor."

Return to Krondor'u kelimesi kelimesine Feist yazmış değil, ancak son 18 aydır projede çok aktif şekilde rol almış ve hikayeyi şekillendirmiş, karakterleri



"Evet, ben korkunç bir herifim". Dediğine bakılırsa gerçekten de kötü biri olmalı. Feist'ın dünyası bunun gibi serserilerle dolu olacak.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Roleplaying
Üretici: PyroTechnix Incorporated
Yayıncı: Sierra, (800) 757-7707
www.Sierra.com
Tamamlanma Yüzdesi: %85

Kısaca:
Popüler yazar Raymond E. Feist yeniden karşımızda, üstelik bu sefer hikayesi çok ilgi çekici: Korsanın biri, Ishapian Kilisesi'nin en güçlü maddelerinden birini çalmaya kalkar, bu madde Tear of the Gods adını taşımaktadır. Siz, atıldığınız macera sonucunda bu güçlü maddeyi ele geçiriyorsunuz. Ama bunu yaparken, dünyaların kaderini belirlemek konusunda anlaşmazlığa düşen üç tarafın arasında tuzağa düşüyorsunuz.

Bu kadar özel olan ne?
Feist ve Sierra arasındaki ilk işbirliğinin ürünü olan Betrayal at Krondor, tüm zamanların en güzel ve kapsamlı RPG'lerinden biriydi. Eğer onun devamı olan bu oyun da aynı derecede sürükleyici ise Return to Krondor her RPG hastasının kesinlikle edinmesi gereken bir oyun olacak demektir.

Ve ne zaman çıkıyor?
Aralık 98



Kimse bunun kolay olacağını söylemedi... Kılıçlı bir grubun saldırısına uğrayan ekibimiz yaralarını sarmaya ve ticarete geri dönmeye uğraşacak.

RPG'cilerden çok, kendisini ilginç bir maceranın içinde bulmak isteyen diğer oyuncular da bu oyuna ilgi gösterecekler. Asıl umduğum şu: Hayatında hiç RPG oynamamış kişiler bile merak edip bu oyunu bir kez olsun deneyecekler, sonra zaten bağımlısı olup çıkacaklar."

Return to Krondor, Betrayal'daki olaylardan yaklaşık bir yıl sonra başlıyor. Prens Arutha hala Krondor'un hakimi ve Pug da hala Stardock'un en usta büyücüsü (ama bu devam oyununda çok az görünüyor). Ancak kalıtsal olarak büyü bilgisi olan fakat savaşçı olmayı tercih eden oğlu William, ekibin esas adamlarından biri oluyor.

Tam da korsan stilinde olan oyun, denizin ortasındaki kanlı bir savaşla başlıyor. Acımasız korsan Bear, kötü büyücü Sidi tarafından kiralanmış. Bear'in görevi, Tear of the Gods adlı çok güçlü ve esrarengiz bir maddeyi taşıyan yük gemisinin yolunu kesmek. Bu madde eline geçerse Sidi, kötülük tanrısı Nalor ile bağlantı kurup onun dünyadaki ajanı olabilecek.

Bear yolculuğuna başlamadan önce, Sidi ona inanılmaz bir güç ve Ishapian büyülerinden korunma sağlayacak geliştirmiş, arka planları ve konudaki değişimleri ortaya çıkarmış. Oyun hala klasik fantezi RPG ögeleriyle (büyüler, canavarlar ve garip mekanlar) dolu, ama tasarımı açısından o eski vurdulu kırdılı, mahzenlerde süründüğünüz klişe oyunlardan ayrılıyor. Oyun tamamen tarihi romanlardan esinlenerek hazırlanmış. Feist, "Ben rüyalarımı yazmıyorum; hayal ürünü bir yerde geçen tarihi romanlar yazıyorum" demekten hoşlanıyor.

Bain buna tamamıyla katılıyor: "Umarım *Return to Krondor*, mesela savaş oyunları alanında *Panzer General*'ın yakaladığı başarıyı yakalar. Klasik RPG hayranları istedikleri her şeyi zaten bulacaklar. Ama hikayenin edebi değeri o kadar yüksek ki. Eski Dungeons and Dragons zamanlarını bıkmadan usanmadan savunan dar görüşlü

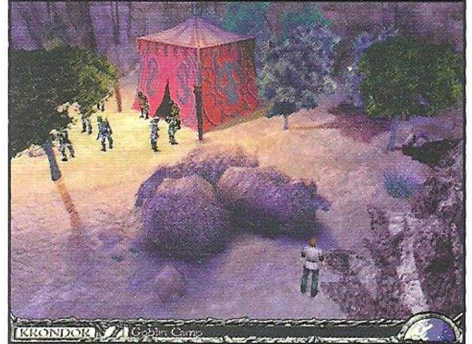
Yazar Anlatıyor

Raymond E. Feist'a ulaşmak çok kolay, üstelik her konu hakkında olduğu gibi eserleri hakkında konuşmaktan da çok hoşlanıyor. Gururu ve aldığı zevk (Midkemia dünyası ve orada oluşturduğu romanlar) konusunda konuşmaya bir başladığında saatlerce anlatıyor. İşte söylediklerinden bazıları:

"Lisedeyken birçok kişi gibi fantasy-role-playing dünyasına daldım. Midkemia'yı onlar yarattılar, ben yalnızca onun hakkında yazıyorum. O dünyanın kurucuları onlardı, her ne kadar katkıda bulunduysam da kurucularından değildim. Ama bizim oynadığımız oyun dünyasıyla 500 yıl öncesi arasında kesin bir fark vardı, işte benim hikayelerim de burada geçiyor. Bu şekilde birçok bakımdan serbestlik kazandım. Geriye doğru gitme yöntemiyle, bir durumun başka bir durumu doğurduğu uzun bir yol yaratabiliyordum. Bence kitaplarıma o tarihi duyguyu veren de bu. Dünyayı kurma konusunda çok uğraşmama gerek kalmadı, zaten vardı. Böylece bana en ilginç gelen şey üzerine yoğunlaşabildim: Belli bir dönemde insanların neden kahramanlık, aptallık, vahşilik falan yaptıkları konusu."

"Tartışmalarımızdan biri şu soru üzerineydi: Büyü bilimin yerini alacak mı? Ama bilim bir süreçtir, bakkala gidip bir şişe bilim alamazsınız, bilim düşünen insanların her zaman ulaştıkları bir sonuçtur. Sonuçta büyünün bir çeşit teknoloji olarak görülmesi gerektiğine karar verdik. Yani demek istediğim, bir şey inşa etmek istiyorsanız, bir büyücü kiralayıp o yapıyı ona büyüyle kurdurtmak, 12 tane işçi kiralayıp kas gücüyle kurdurtmaktan çok daha ucuzdur."

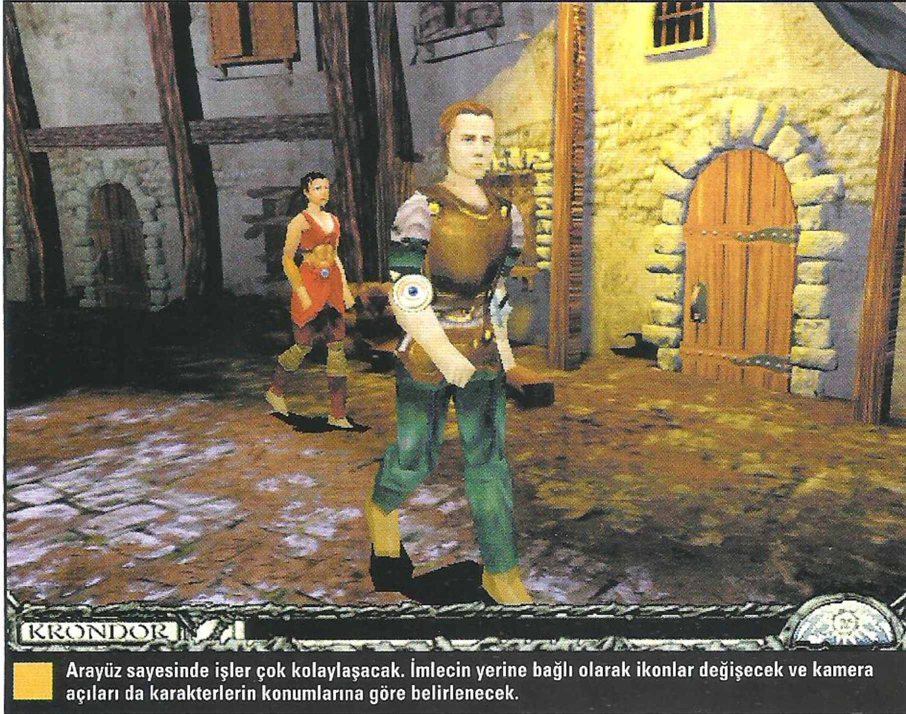
"Asıl hoşlandığım şey, diğer insanların benim eserlerimi (özellikle de oyunlarda) kendilerine göre yorumlayıp kullanmaları. Return to Krondor'da yapılanlar çok hoşuma gitti. Yazdıklarımda hayal gücümle anlattığım binaların inanılmaz bir canlılıkla hayata geçirilişini gördüm. Diğer yazarların geliştirdikleri karakterlerden de en az kendi romanlarımdakiler kadar hoşlandım. Çok heyecan verici ve zevkli bir deneyim oldu."



Krondor'da garip yerler ve bir o kadar da garip yaratık bulunuyor. Bu yaratıkların dost olduğunu umalım, yoksa işler karışacak gibi görünüyor.



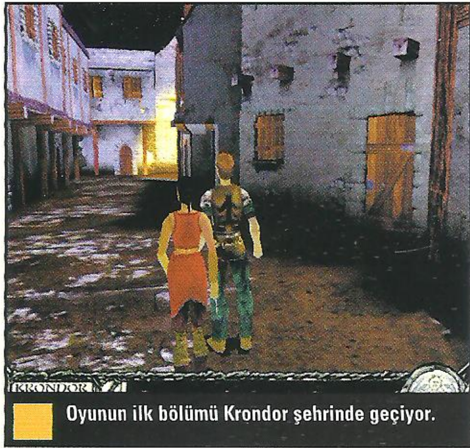
Bunun gibi sahnelere bakarak karar verecek olursak *Return to Krondor*, şimdiye kadarki en iyi görünüşlü role-playing oyunlarından biri olacak. Bunun sebebi de harika dokular ve etkileyici görsel efektler.



Arayüz sayesinde işler çok kolaylaşacak. İmlecin yerine bağlı olarak ikonlar değişecek ve kamera açıları da karakterlerin konumlarına göre belirlenecek.

bir muska veriyor. Ancak Bear'in bilmediği şey, bu muskanın zaten içinde var olan kötülüğü artırıp, onu yavaş yavaş Nalor'un kölesi haline getirdiği. Bear gemiyi ele geçirdiğinde uçup gidiyor. Yalnızca onu yakalayıp yağmalamak yerine herkesi öldürüp gemiyi de batırıyor ve paha biçilmez Tear of the Gods maddesini denizin derinliklerine yolluyor.

Bear'de gördüğü değişikliklerden ödü kopan Knute, gemiden atlayarak Rainbow Parrot hanına sığınıyor. Ne yazık ki Knute, kendine hakim olama-



Oyunun ilk bölümü Krondor şehrinde geçiyor.

yıp zilzurna sarhoş olana kadar içiyor ve ne kadar kana susamış bir korsan olduğunu ağzından kaçırarak hapsi boyluyor. Bu arada kızgın Bear geri dönüyor ve kayıp eşyayı bulmak için Wrecker's Guild'den yardım istiyor.

Oyunun bütün ana karakterleri şu ya da bu şekilde kendilerini bu olayın içinde buluyorlar, her birinin de kendi sebepleri var. Oyun ilerledikçe, üç ana grubun kayıp eşyayı bulmak için kıyasıya mücadelesine tanık oluyoruz.

Her bölümde bir amacınız oluyor ve buna ulaştığınız zaman Tear'ı bulmaya bir adım daha yaklaşıyorsunuz. Bu yüzden küçük işlerde farklı karakterler gelip gidiyor, ancak hiçbiri oyunu terketmiyor. Bain, böylece "oyuncuyu bir Raymond Feist romanının tam ortasına yerleştirmek" amacına ulaşacaklarını umuyor.

"Ben rüyalarımı yazmıyorum; hayal ürünü bir yerde geçen tarihi romanlar yazıyorum."
—RAYMOND E. FEIST, YAZAR

İlk *Krondor* oyunundaki sıralı ve üçüncü şahıs perspektifli savaş sistemi en önemli özelliklerden biriydi, *Return*'de de PyroTechnix tekerleği yeniden icat etmekle değil yalnızca onu geliştirmekle uğraşmış. Savaşlar, gezindiğiniz üç boyutlu yerlerde yapılıyor ve bu yüzden yolculuk halinden savaş haline geçiş çok kolay.

Mesela karakterleriniz Poor Quarter of Krondor'da dolanırken bir grup serserinin saldırısına uğruyor olsun. Böyle bir durumda herkes silahlarını çeker ve hangi tarafın ilk hamleyi yapacağını belirlemek için oyun kısa bir süre durur. Ancak çevredeki bütün nesneler, NPC'ler, eşyalar ve karşılaşmadan önce görülen bütün engeller olduğu gibi yerlerinde kalırlar. Yani sanal oyun dünyasından geçici bir süre için çekiliyor ve suni bir savaş alanında karşılaşıyor gibi hissetmiyorsunuz.

İlk oyundaki önceden render edilmiş iki boyutlu grafikler yerine, bu sefer savaştaki karakterler gerçek zamanda modellenen üç boyutlu grafiklerle ve en son görüntü yakalama teknolojisiyle yaratılmış. Saldıranlarda kesme ve itme, savunmadakilerde ise hareketi savuşturma, eğilme ve darbe aldığında acıyla inleme gibi hareketler bulunuyor.

Karakterler saldırı üzerine olduğu gibi savunma üzerine de yoğunlaşabilirler, hatta kendileri dışındaki karakterleri savunma görevini bile üstlenebilirler. Silah değiştirebilir, durup çantalarından eşyalar çıkarabilir ve çevredeki her eşyayla tam bir etkileşim kurabilirler.

Tabii ki böyle bir oyunda kılıç kullanma yeteneği kadar büyü de rol oynamalı. Oyuncunun kullanabileceği yaklaşık 60 büyü var ve bunlar her biri farklı konulu 6 tane gruba ayrılmış: The Path of the Mind ya da the Path of Flames gibi. Büyücüler etrafa elektrik topları saçarak düşmanı şok edebilir ya da geçici bir süre için karşı tarafın beynini durdurmak gibi daha sakin yöntemler izleyebilirler.

Bu tür oyunlarda büyü yapmak şüphesiz yeni bir şey değil. Asıl ilginç ve heyecan verici olan ise the Path of Alchemy. Profesyonel simyacı olmak isteyen karakterler bir simya laboratuarı (ortaçağdaki simya bilimi ile ilgili ıvır zıvırla dolu bir yer) satın almalı veya ele geçirmeliler. Karakter daha fazla bileşen topladıkça, büyüleri de daha sağlam ve güçlü hale geliyor.

Karakterler kamp yaparken veya şehirde geceyi geçirirken büyüleri üzerinde çalışabiliyorlar. Önce bazı tarifler gerekiyor, bunları ya satın alıyorsunuz ya da hazine avları sonucunda elde ediyorsunuz. Sabırsız simyacılar ellerindeki malzemeyle ve oyundaki tecrübeleriyle (biraz da deneme yanılmayla) kendi tariflerini uydurabilirler. Ama başarısız bir tarif, hem simyacı hem de çevredekiler için genellikle hiç de hoş olmayan (ve hatta ölüme yol açabilen) sonuçlar doğurur.

Return to Krondor'daki dünya, 200 farklı mekandan ve *3D Studio* ile *Lightwave*'in ortak kullanımıyla hazırlanarak *Photoshop* ile mükemmelleştirilmiş ve önceden render edilmiş 2000 civarı arka plandan oluşuyor. Karakterler ise daha da ayrıntılı şekilde render edilmiş: Bain'in dediğine göre her birinin 300-400 arası yüz ifadesi var ve oyunda 180'den fazla karakter bulunuyor. Buradaki resimlerden de gördüğünüz üzere, *Return* şimdiye kadar ki en şirin RPG'lerden biri olacak.

Feist'ın işbirliğine hevesli oluşu ve tasarımcıların Riftwar Saga'ya sadık kalmak konusunda çok ince eleyip sık dokumaları sayesinde, *Return to Krondor*'da role-playing efsanesini sürdürecek ve ileride çıkacak oyunlar için çıtayı yükseltecek her şey mevcut gibi görünüyor. PCG



KUZEY

BİLGİSAYAR SİST. SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

Çözümü uzaklarda aramayın...



NORTH STAR SERİES

- İNTEL 440 LX/EX AGP MAİNBOARD
- 32 MB SDRAM
- 3.2 GB WESTERN DIGITAL HARDDİSK
- 4 MB AGP S3 TV/İN-OUT VGA KART
- 14" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY
- MİNİ TOWER KASA
- Q TÜRKÇE KLAVYE
- MOUSE + MOUSE PAD
- 32X ACER CD-ROM SÜRÜCÜ
- 16 BİT SES KARTI
- 33.600 APACHE FAX MODEM
- 100 WAAT SPEAKER
- 1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE İNTERNET ERİŞİM PAKETİ

İNTEL CELERON 266 .... 680$
İNTEL CELERON 300 .... 720$
İNTEL CELERON 333 .... 766$
İNTEL PENTIUM PII 300 .... 796$
İNTEL PENTIUM PII 333 .... 860$

NORTH POWER SERİES

- ASUS PII L97 MAİNBOARD
- 32 MB SDRAM
- 3.2 GB WESTERN DIGITAL HARDDİSK
- 4 MB AGP S3 TV/İN-OUT VGA KART
- 14" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY
- ATX KASA
- Q TÜRKÇE KLAVYE
- MOUSE + MOUSE PAD
- 36X CREATIVE-İNFRA CD-ROM
- CREATIVE SOUND BLASTER 16 BİT SES KARTI
- 33.600 APACHE FAX MODEM
- 100 WAAT SPEAKER
- 1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE İNTERNET ERİŞİM PAKETİ

İNTEL CELERON 266 .... 755$
İNTEL CELERON 300 .... 790$
İNTEL CELERON 333 .... 836$
İNTEL PENTIUM PII 300 .... 856$
İNTEL PENTIUM PII 333 .... 930$

NORTH PRO SERİES

- ASUS PII L97 MAİNBOARD
- 64 MB SDRAM
- 4.3 GB WESTERN DIGITAL HARDDİSK
- 4 MB ASUS AGP V3000 VGA EKRAN KARTI
- 15" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY
- ATX KASA
- Q TÜRKÇE KLAVYE
- MOUSE + MOUSE PAD
- 40X CREATIVE-İNFRA CD-ROM
- CREATIVE SOUND BLASTER 16 BİT
- 33.600 APACHE FAX MODEM
- 100 WAAT SPEAKER
- 1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE İNTERNET ERİŞİM PAKETİ

İNTEL CELERON 266 .... 862$
İNTEL CELERON 300 .... 892$
İNTEL CELERON 333 .... 955$
İNTEL PENTIUM PII 300 .... 1040$
İNTEL PENTIUM PII 333 .... 1080$

NORTH SPEED SERİES

- ASUS PII BX 100MHZ MAİNBOARD
- 64 MB SDRAM 100 MHZ
- 3.2 GB WESTERN DIGITAL HARDDİSK
- 4 MB ASUS AGP V3000 VGA KART
- 15" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY
- ATX KASA
- Q TÜRKÇE KLAVYE
- MOUSE + MOUSE PAD
- 36X CREATIVE-İNFRA CD-ROM
- 56 K APACHE V.90 MODEM
- 100 WAAT SPEAKER
- 1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE İNTERNET ERİŞİM PAKETİ

İNTEL PENTIUM PII 300 .... 1.074$
İNTEL PENTIUM PII 333 .... 1.130$
İNTEL PENTIUM PII 350 .... 1.190$
İNTEL PENTIUM PII 400 .... 1.397$
İNTEL PENTIUM PII 450 .... 1.590$

NORTH FUTURE SERİES

- ASUS BX PII 100MHZ MAİNBOARD
- 64 MB SDRAM 100MHZ
- 4.3 GB WESTERN DIGITAL HARDDİSK
- 8 MB ASUS AGP 2740 VGA KART
- 15" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY
- ATX KASA
- Q TÜRKÇE KLAVYE
- MOUSE + MOUSE PAD
- 40X CREATIVE-İNFRA CD-ROM
- CREATIVE AWE64 SOUND KART
- 56 K APACHE V.90 MODEM
- 240 WAAT JAZZ 3 D SOUND SPEAKER
- 1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE İNTERNET ERİŞİM PAKETİ

İNTEL PENTIUM PII 300 .... 1.195$
İNTEL PENTIUM PII 333 .... 1.245$
İNTEL PENTIUM PII 350 .... 1.320$
İNTEL PENTIUM PII 400 .... 1.496$
İNTEL PENTIUM PII 450 .... 1.690$

NORTH V.I.P. SERİES

- ASUS BX PII 100MHZ MAİNBOARD
- 128 MB SDRAM 100MHZ
- 6.4 GB WESTERN DIGITAL HARDDİSK
- 8 MB AGP V3000 ZX VGA KART
- 17" HYUNDAI DIGITAL MONİTÖR
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY
- ATX KASA
- Q TÜRKÇE KLAVYE
- MOUSE + MOUSE PAD
- 40X CREATIVE-İNFRA CD-ROM
- CREATIVE AWE64 SES KARTI
- 500 WAAT JAZZ 3 D SOUND SPEAKER
- 56 K USROBOTICS EXTERNAL FAX MODEM
- VİDEO KONFERANS KİT
- 1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE İNTERNET ERİŞİM PAKETİ

İNTEL PENTIUM PII 300 .... 1.654$
İNTEL PENTIUM PII 333 .... 1.720$
İNTEL PENTIUM PII 350 .... 1.810$
İNTEL PENTIUM PII 400 .... 1.959$
İNTEL PENTIUM PII 450 .... 2.169$

NORTH COMPUTER YETKİLİ SATICILAR

Hatay Bölge Yetkili Satıcı : HFT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
TEL: (0326) 214 28 38
FAX: (0326) 214 28 38

Kocaeli Bölge Yetkili Satıcı : ANADOLU BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ
TEL: (0262) 239 07 04

Bursa Bölge Yetkili Satıcı : YALOVA BİLGİSAYAR
TEL: (0226) 811 21 62
(0226) 811 21 63
FAX: (0226) 811 21 62

İstanbul Kartal Yetkili Satıcı : ORBİL BİLGİSAYAR
TEL: (0216) 387 91 49

Erzurum Bölge Yetkili Satıcı : ROTAM İLETİŞİM
TEL: (0442) 218 94 23
FAX: (0442) 235 29 38

- ÜRÜNLER 3 YIL GARANTİLİDİR.
- FİYATLARA KDV. DAHİL DEĞİLDİR.
- TÜM SİSTEMLERDE USD BAZINDA NAKİT ÖDEME ESAS ALINMIŞTIR.
- TÜM MARKA VE LOGOLARI SAHİPLERİNE AİTTİR
- İŞ BANKASI KADIKÖY (USD 21916) (TL 1356089)
- GARANTİ BANKASI (USD 9012931/3) (TL 60202390/8)
- DİĞER KONFİGRASYONLARI VE OEM PARÇA FİYATLARINI SORUNUZ.
- TÜM SİSTEMLERDE GARANTİ ETİKETİNİ KONTROL EDİNİZ.
- SİSTEMLERE WİNDOWS İŞLETİM SİSTEMİ DAHİL DEĞİLDİR.
- WİNDOWS 98 İŞLETİM SİSTEMİNİN FİYATI 89USD+KDV.'DİR

Rıhtım Cad. Başçavuş Sk. No:1/9 Bayraktar Han Kadıköy/İST.
Tel: (0216) 330 86 00 (3 Hat) - 336 71 92 Fax: (0216) 346 83 73
Web Adresi: www.kuzey.com

BİLGİ KUPON NO: 89

Drakan: Order of the

Sakın ona "Puff!" demeyin

Psygnosis, oyuncuları *Drakan*'ın büyülü dünyasına götürüyor. ortaçağda geçen bu action-adventure'da, insanlar ve ejderhalar güçlerini birleştirerek kötülüğe karşı savaşıyorlar.
— *Colin Williamson*

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon
Üretici: Surreal Software
Yayıncı: Psygnosis, (415) 655-8000
www.Psygnosis.com
Tamamlanma Yüzdesi: %70

Kısaca:
Drakan, birden çok şekilde oynanabilen bir fantasy-adventure oyunu. Dev gibi bir ejderhanın üzerinde uçabildiğiniz gibi araştırmanızı yürüyerek de yapabiliyorsunu. Kaçırılan kardeşinin intikamını almak üzere yola çıkan Lara Croft benzeri bir karakteri canlandırıyorsunuz. Siz ve Arokh adlı ejderhanız sonuna kadar savaşacaksınız.

Bu kadar özel olan ne?
Tomb Raider'ın görünüşü ve savaş stili ile *Quest for Glory*'nin bilmecelerinin birleşimini düşünün. Bunu yapınca Surreal'ın *Drakan*'ı hakkında kabaca bir fikriniz olabilir. Bu ortaçağ oyunu, türünün standartlarını belirleyeceğe benziyor.

Ve ne zaman çıkıyor?
1999'un ilk çeyreği



Rynn son anda kaçmayı başarıyor. İskeleti esas alan animasyon sistemi sayesinde karakterlerin hareketleri çok doğal ve rahat görünüyor.

Bilgisayar oyunları tarihinde, ejderhalar neredeyse her zaman kötü karakteri oynamışlardır. Fantezi oyunlarının yüzde 99'unda amacınız, ateş püskürten o efsanevi ejderhayı bulup kafasını kesmektir! Pek az insan ejderhaların (balinalar gibi) mantıklı davranışlar sergileyen, sosyal bir yapısı ve vejetaryen diyetleri olan oldukça akıllı yaratıklar olduğunun farkındadır. Köyleri bütün bütün yemelerinin tek nedeni biz insanların onları fazla kızdırmasıdır.

Neyse ki Surreal Software ve Psygnosis son oyunlarında şu bizim kanatlı hayvanları daha objektif bir açıdan ele almayı seçmişler. *Drakan: Order of the Flame* adlı bu ortaçağ oyununda, güzel bir savaşçıyla tarihi bir ejderhanın kurduğu takım başrolde.

Lara Croft'a benzeyen Rynn adlı baş kahramanımız, köyü yağmalandığı sırada kardeşi kaçırılan bir hatun kişi. Wartoks adlı saldırganlar evini yakıp yıktığı halde Rynn'e birşey olmamış. Bitkin olan ve intikam hırsıyla yanıp tutuşan Rynn, sonradan arkadaşı olan ve emirlerine itaat eden Arokh adlı ejderhayla karşılaşmış. Kendilerini bekleyen maceraya hazır olan Rynn, ejderhanın üzerine atlayıp yola koyulmuş. Böylece bilmeden de olsa Order of the Flame'in (ejderhalara binen koruyuculardan oluşmuş bir grup) bir üyesi haline gelmiş.

Oyunun başında Rynn yalnız başına. Burası oyunun araştırma bölümü ve oynanışı *Tomb Raider*'a ya da *Fade to Black*'e benziyor. Kameralar yüzünden ortaya çıkan saçmalıklar, Rynn bir duvara veya başka bir nesneye arkasını verdiğinde görüntünün omuz hizasından alınması yoluyla çözülmüş. Kontrol için de *Quake*'teki gibi mouse ile yukarı aşağı bakma imkanınız var.

Oyunun bu bölümünde Rynn tam bir hareket özgürlüğüne sahip. Düşmanlarla teke tek dövüşmek, bilmeceler çözmek ve oyunda bulunan 25 tane karakterle (bunlara gayet akıcı konuşan

Flame

Arokh da dahil) konuşmak gibi işler yapıyor. Oyun ilerledikçe Rynn'in günlüğü otomatik olarak güncelleniyor, böylece size verilen işleri ve tamamlamanız gereken görevlerin hesabını rahatça tutuyorsunuz.

İş şehirlerarası yolculuğa geldiğinde ise yürüyerek gidebilirsiniz ya da Arokh'un sırtına atlayıp uçabilirsiniz. Bu uçuş bölümlerinde mekanların ne kadar geniş olduğunu anlıyorsunuz, bazen sadece nereye gideceğinizi anlamak bile çok yorucu olabiliyor. Havadayken oyunun oynanışı inanılmaz derecede değişiyor, tek bir düğmeye dokunduğunuzda ejderha havalanıp uçmaya başlıyor. Arokh'u kontrol etmeyi ancak sezgilerinizle öğreneceksiniz, bu bakımdan Bullfrog'un klasik *Magic Carpet*'ını hatırlatıyor. Birçok kişi, havadaki kayma hareketleri için çok kullanışlı olduğu için mouse ile oynamayı tercih edecektir. Üstelik eğer kendinizi yer savaşlarında daha iyi hissediyorsanız, Arokh'u yerde de "sürebilirsiniz", ateş püskürtme özelliği ile Arokh bir Sherman tankının görevini görecektir.

Tabii ki Arokh'u aklınızın estiği her yere götüremeyeceksiniz, poposu bazı yerlere sığamıyor. Bu yüzden Rynn, arkadaşını dışarıya "parkedip" bu yerlere kendisi girmek zorunda kalacak. Arokh'u bıraktığınızda öylece kalmayacak ve biraz sonra havalanıp etraftaki olası düşmanlara saldıracak.

Drakan'ın dünyası gerçekten dev gibi ve bölümler ayrı ayrı değil. Düzinelerce millik bölgeler yaratılmış ve bu dünyanın inanılabilir bir dünya olması için çok çaba da harcanmamış. Üçüncü şahıs perspektifi kullanan birçok macera oyununda inceleyemeyeceğiniz mekanlar vardır, mesela uzaklardaki kalelerin tepeleri veya bir vadideki kayalar gibi. Ama *Drakan*'da istediğiniz her yere gidebiliyorsunuz, Arokh her yere konabiliyor, yani kelimenin tam anlamıyla sizi sınırlayan tek şey gökyüzü.



Wes Craven'ın yarattığı mekanlara benzeyen bu işkence odasında çok kalmamanız sizin iyiliğinize olur. Rynn ne yazık ki bu işi Arokh olmadan halletmek zorunda.

Drakan için özel olarak yapılan motorun adı Riot. Direct3D ile tam uyumlu olan bu motor, donanımınıza göre (standart Voodoo kartlarından muhteşem TNT'lere kadar destek sağlanmış) ayrıntı seviyesini ayarlayabiliyor. Devasa dünyaları nispeten yüksek bir ayrıntı seviyesiyle de gösterebiliyor ve oldukça uzaklardaki nesneleri bile çizebiliyor. Ayrıca bozulabilir yer şekilleri de kullanılmış, yani yer şekillerinin değiştiği deprem ve yer sarsıntısı gibi efektler gerçekçi bir şekilde sağlanabiliyor. Zamanınızın büyük kısmı yeraltı tünellerinde kalelerde ve benzeri kapalı mekanlarda geçiyor. Neyse ki yükleme zamanları yok denecek kadar az ve oyunu baştan sona kesintisiz bir biçimde oynamanız mümkün. *Tomb Raider*' da oyun bölüm bölümdü, *Drakan*'ın dünyası ise gerçek gibi.

Üstelik bu dünya basit ve durgun geometrik şekillerden de oluşmuyor; fıçıları kırabiliyor, Arokh'un bir nefesiyle evleri ve ağaçları yakabiliyor, tuzakları harekete geçirebiliyorsunuz. *Riot* motorundaki fizik modellemesi de oldukça iyi; parçaladığınız tahtalar aynen gerçek hayattaki gibi uçuşuyor, bazen de düşmanlarınızın üzerine kayalar yuvarlayıp onları ezebiliyorsunuz. Renkli ışıklandırma iyi kullanılmış (ama aşırıya kaçmamışlar) ve gölgelendirme efektleri de tamamen özgün bir biçimde (çevredeki duvarlardan ve kayalardan yansıtılarak) yapılmış.

Drakan'daki inventory sistemi *Diablo*'dakine çok benziyor, Rynn'in eşyaları karelere ayrılmış bir alanda gösterilmiş. Kullanabileceğiniz 50 çeşit silah var ve bunlara tıklayıp Rynn' in üzerine sürükleyerek kullanmasını sağlayabiliyorsunuz. Oyundaki büyüler hakkında çok fazla şey açıklığa kavuşmuş değil, ancak sonuçta oldukça güçlü ve esrarengiz bazı büyüler kullanabileceksiniz gibi görünüyor. Oyun ilerledikçe Arokh daha da güçleniyor, çünkü öldürdüğü düşmanlarının savaşçı ruhlarını kendisinde topluyor.

Sonuçta *Drakan*, özgün oynanışı, üstün karakter tasarımları ve güçlü efektleriyle teknik bakımdan çok ağır bir top olacak gibi. Ekip, oyunu 1999'un ilk çeyreğinde piyasaya vermeyi planlıyor ve bunun için çok sıkı çalışıyor. Oyundaki dünyanın büyük kısmı tamamlanmış durumda ve oynanış da herkesin kafasında şekillenmiş. *Drakan*' daki heyecanı kaçırmak istemeyeceğinizden eminiz.

PCG



Drakan'da geniş manzaralar ve sınırsız hareket özgürlüğü var, ama yerdeki o ateş topu atan şeylere dikkat edin.



Rynn aynı anda iki Wartok'la savaşmaktan hiç çekinmiyor. Bu hantal hayvanlardan çok daha çevik olan kahramanımız, o keskin baltasıyla etrafa dehşet saçmakta hiç mi hiç zorlanmıyor.

Planescape: Torment

TSR'ın Planescape evreni hayata geçiriliyor

Interplay'in yeni role-playing bölümü Black Isle Studios'un ilk işi olan bu oyun, çok başarılı olacağının sinyallerini şimdiden veriyor. *Baldur's Gate*'in daha da gelişmiş bir hali olan oyun bir hayli kanlı.

— *Michael Wolf*



Yolculuğu boyunca The Nameless One'a eşlik edenler arasında, kafasını gururuyla bozmuş içi boş bir zırh, güzel sevgiliniz ve en büyük zevki diğerlerini aşağılamak olan bir kurukafa da bulunuyor. Ne yapalım, Planescape'te arkadaşlık konusunda çok da seçici olamıyorsunuz.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Roleplaying
Üretici: Black Isle Studios
Yayıncı: Interplay Productions, (800) 969-GAME
www.Interplay.com
Tamamlanma Yüzdesi: %65

Kısaca:

Interplay'in yeni roleplaying bölümü, yakında çıkacak olan *Baldur's Gate*'te kullanılan Bioware Infinity motorunu almış ve bunu Advanced Dungeons and Dragons Planscape evreninde geçen bir oyun yapmak için kullanmış. *Planescape: Torment*, karanlık figürlerle, korkunç yaratıklarla ve ince esprilerle dolup taşacak.

Bu kadar özel olan ne?

Infinity motoru henüz kendisini kanıtlamadı; ancak birçok çevre onun, RPG türünde şimdiye kadar çıkmış en heyecan verici teknoloji olduğuna inanıyor. *Torment*, bu motoru değiştirerek daha büyük karakter görüntüleri, daha güçlü ve etkili büyüler ve daha geniş arka planlar yaratacak. Aynı zamanda Planescape evreninde geçen ilk bilgisayar oyunu olma özelliğini de taşıyacak.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 ilkbaharı

Advanced Dungeons and Dragons'un Planescape evreni, karanlık görüntülerle, kabus gibi fantezilerle ve insan aklının almadığı dünyalara açılan geçitlerle doludur. Burası, sarayların insanların pişmanlıklarından kurulduğu, fizik kurallarının onların kulakları üzerinden işlediği ve gerçekliğin de küçük bir çocuğun gündüz uykusunda gördüğü rüyadan başka bir şey olmadığı bir yerdir. İşte Black Isle Studios'un son role-playing oyununun geçtiği evren böyle bir yer. Hayal gücünün, doğruluğun tek sınırı olduğu korku dolu bir dünya.

Bu dünyaya giren kahraman, aslında ölümsüz ama zaten ölmüş olan bir kişi. Sonuç olarak bu yeni RPG'nin ana karakteri, yüzyıllardır yaşayan ve binlerce kez ölmüş bir karakter. Adı da "The Nameless One", "The Restless One", "The Deathless One" ya da o bol "less"li isimlerden biri. Oyun, bu karakterin kendisinin kim (ya da ne) olduğunu hatırlayamaz bir şekilde mezarlıktaki taş bir anıtın üzerinde uyanmasıyla başlıyor. Oyunun bütün amacı, bu karakterin kim olduğunu, önceki hayatlarında neler yaptığını, kim tarafından ve niçin öldürüldüğünü ortaya çıkarmak. Maceranız boyunca oyuncu dışındaki karakterler, size suikast düzenlemeye, arkadaşlık kurmaya, sizi arkanızdan vurmaya, kafanızı karıştırmaya ve zarar vermeye çalışacaklar. Oyun, evrenin bütün boyutlarının tam ortasında kurulu Sigil adlı bir şehirde geçiyor. City of Doors olarak da



Gördüğünüz gibi Planescape'teki karakterlerin hepsi çekici değil.

bilinen şehirde her yer, her yerle bağlantılı.

Bu dünyanın son derece esnek olmasından yararlanan Black Isle Studios çalışanları, daha önce hiçbir role-playing oyununda yapılmamış şeyleri başarabilmişler. Ana karakter ölümsüz, yani onu yıkmak için tek bir bıçak darbesi asla yeterli olmayacak. Hatta kolunu bacağını keserek onları silah olarak bile kullanabiliyor. Kafası kesiliyor, dilimleniyor, doğranıyor ve rendeleniyor; ama ihtiyacı olan tek şey iyileşmek için biraz zaman. Yani oyuncunun değerli zamanından çalan birçok ölüm sahnesi olacak. Tabii ki karakterimizi bir daha kalkmamak üzere yere seren yanmak gibi birkaç şey var. Ama genellikle ölüm sizin için sorun değil. Karakterimiz yüzyıllardır canlı olduğu için son derece de yetenekli. Bilenler hemen anlayacaktır, önceki hayatlarında tüm karakter sınıflarında en az 25. sınıfa erişmiş bir karakteri canlandırıyoruz. Ancak oyunun başında hafızasını tamamen kaybetmiş durumda uyanıyor, bu nedenle kendi güçlerinden şimdilik habersiz. Zaman geçtikçe işlerin nasıl yapıldığını hatırlıyor. Böylece güçlü büyüleri kullanmaya normalden çok daha önce başlıyorsunuz; çünkü karakterimiz bunları öğrenmiyor, yalnızca hatırlıyor.

Planescape'in cehennemi andıran evreninde, karakterimiz için olduğu kadar düşman için de birçok korkunç ölüm şekli var. The Nameless One, düşmanlarının kaburgalarını söküp onları döverek öldürebiliyor. Ruhlarını çalıp sonra sahiplerini öldürmelerini emredebiliyor. Karşısındakini aşırı şekilde aşağılayarak öldürebiliyor. Hatta böceklere hükmederek düşmanın vücudunu yiyip bitirmelerini sağlayabiliyor. Kısacası bu oyun, kalbi (ve midesi) sağlam olmayanlara göre değil. The Nameless One, ayrıca düşmanlarının parçalarını kendisi de kullanabiliyor. Örneğin bir canavarın derisini yüzüp onu zırh gibi kullanabiliyor ya da gözlerini oyup kendisininkilerle değiştirebiliyor.

Bütün bunları mümkün kılan ise Bioware'in Infinity motoru (bu motor *Baldur's Gate* için geliştirilmişti). Aslında bu riskli bir hareket; çünkü *Baldur's Gate* henüz piyasaya çıkmadığı için Infinity motoru oyunculardan geçer not almış değil. Ama Black Isle'dakiler motor üzerinde oyunun gerektirdiği değişiklikleri zaten yapmışlar. Mesela *Baldur's Gate*'ten farklı olarak yolculuğu hızlandırmak amacıyla karakteri bir noktadan diğerine koşturmanız mümkün. Oyuncu karakterleri için kullanılan grafikler daha büyük ve *Baldur's Gate*'tekilerden çok daha ayrıntılı. Arka planlar da aynı şekilde daha geniş ve çevreyi çok güzel gösteriyor; ama unutmamak lazım ki sistem gereksinimlerini de oldukça yukarı çekiyor.



Bu hareketsiz resimden anlayamasanız bile oyunda bu çarkların hepsi hareket ediyor. Arka planlarda ancak elle yapılan rendering ile mümkün olabilecek ayrıntılar var.

Görünüm yine izometrik olarak kalacak, yani Diablo'daki gibi. Oyuncular tek bir tuşla hareketi durdurup karakterlere istedikleri emirleri verebilecekler. Durdurulmadığı zaman oyun gerçek zamanlı modda devam edecek. Ancak *Baldur's Gate*'teki gibi karakter yaratma imkanınız yok. Önünüze yepyeni bir sayfa açıyor ve oyun süresince verdiğiniz kararlarla karakterinizin kişiliğini ve yeteneklerini şekillendiriyorsunuz. Oyuncu dışındaki karakterler de sizin bu yaptıklarınıza göre davranıyorlar. Masumları gözünü kırpmadan öldüren bir katil olursanız insanlar sizden korkuyor. Tersine, insanlara yardım eden iyi kalpli bir karakterseniz diğerleri de size yardımcı olmaya ve sizden yararlanmaya çalışıyorlar. Karakterinizi oynayarak yaratıyorsunuz, oyunun başında zar atarak değil.

Ne yazık ki *Planescape: Torment*'ta multi-player modu olmayacak. Black Isle'a göre bunun sebebi, oyunun tek kişilik oynanışa çok daha uygun olması. Ancak The Nameless One, oyunun dünyasında gezindikçe kendisine eşlik edebilecek başka karakterlere rastlayacak (mesela oyunun hemen başında size yol gösteren ve düşmanlara zarar veren Mort adlı uçan bir kafatasıyla karşılaşacaksınız). Oyuncuya eşlik eden karakterler arasında sevgilileriniz (ana karakterin neye benzediğini düşününce aslında bu biraz garip geliyor) ve dört kolunda iki ok taşıyan kutu gibi bir yaratık da var. Her ne kadar karanlık ve korkunç olsa da, *Torment*'te espri dozu da oldukça yüksek olacak. Konuşan kafatası Mort durmadan oyuncunun ve NPC'lerin başının etini yiyor ve onları aşağılıyor. Oyundaki eşyaların isimleri, tarihleri ve belli yetenekleri olacak. Hatta birçoğu sizinle konuşacak bile. Düşünsenize, kalleş bir topuzu kullanmak veya size açılmaya isteksiz bir kitabı okuyabilmek için onu alaya almak gibi işlerle uğraşacaksınız!



Karşılaşacağınız yaratıklar az korkutucu da olabiliyor, tüyler ürpertici de. Hepsi de birer parçanızı istiyorlar.

Black Isle Studios'un bize gösterdiği kadarıyla *Torment*, role-playing dünyasına bomba gibi düşecek gibi görünüyor. Oyunun korkunç karakterleri, garip mekanları ve "saygısız davranışları" sayesinde birçok oyuncu hem paranoyaya kapılacak, hem de bir yandan kahkahalarını tutamayacak. Mükemmel Infinity motoru sayesinde etkileyici görsel efektler ve ince tasarımlı bir arayüz bulunacak. Sonuçta ortaya "mutlaka edinilmesi gereken" bir RPG oyunu çıkabilir.

PCG



Torment'te kullanabileceğiniz büyüler büyük ve güçlü olacak; ayrıca bunları izlemesi de çok zevkli.

Heretic II

Üçüncü şahıs büyü çılgınlığı!

Herkesin en sevdiği fantezi oyunu geri döndü. Bu sefer *Quake II* motorunu kullanıyor ve işin başında tabii ki yine Raven Software var. Sonuç mu? Tek kelimeyle muhteşem...

—Joel Durham Jr.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon
Üretici: Raven Software
Yayıncı: Activision, (800) 477-3650
www.activision.com
Tamamlanma Yüzdesi: 80%

Kısaca:

Quake II motoru üzerine kurulan *Heretic II*, orijinal *Heretic*'in devamı niteliğini taşıyor ve *Hexen* serilerini andırıyor. İlk oyundaki Tolkien tarzı bir elf olan Corvus the Sidhe adlı karakteri canlandırıyorsunuz ve bu sefer Outer Worlds adlı korkunç bir dünyada kaybolduktan sonra evinize dönüp ortalığı dağıtıyorsunuz.

Bu kadar özel olan ne?

Her zaman için Raven Software, kendi ortaçağ oyunlarını yaratmak için id Software'in motorlarını büyük bir başarıyla kullanmıştır. *Heretic II*'de de bu gelenek sürüyor, üstelik Raven bakış açısını üçüncü şahısa alarak şimdiye kadarki en köklü değişikliği gerçekleştirmiş.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 başı



Corvus'un yayı iki çeşit sihirli ok atabiliyor. Bunlardan biri *Heretic*'teki Hellstaff efektine benzeyen Red Rain adlı bir efekt yaratıyor.

1994 *Doom* Hanedanı'nın yılıydı. Senenin sonuna doğru piyasaya sürülen ağır toplar dahil olmak üzere, neredeyse diğer bütün bilgisayar oyunları id Software'ın bu ezici shooter'ının gölgesinde kalmıştı. Aslına bakılırsa o zamanlarda en çok sözü edilen (*Doom II*'yi saymazsak) ikinci shooter'ın da ucu id Software'e dokunuyordu; ancak bu oyun, piyasaya yeni giren bir şirketle id Software'in ortak çalışmasının ürünüydü. Tabii ki bahsettiğimiz oyun, *Doom* motoru üzerine kurulmuş olan ve Raven'ı bir anda oyuncuların gözdesi haline getiren *Heretic* idi.

Heretic'ten sonra *Hexen ve Hexen II* geldi ve bu üçü bir çeşit üçleme oluşturdu. Bu oyunlardan her biri, başka bir boyuttan gelen üç tane şeytani Serpent Rider'ın orduları tarafından işgal edilmiş dünyalarda geçiyordu ve bu karanlığı yok etmek sizin görevinizdi. Artık üç Serpent Rider da yok edildiğine göre sırada ne olabilir ki? Bu soruya hiç beklenmedik bir yanıt geliyor: Sırada en baştaki orijinal oyunun, yani *Heretic*'in devamı var.

Raven Software'in Proje Danışmanı Dan Freed, "Bütün bu oyunların akışı içinde her seferinde bir grup kahraman çıkıp, dünyalarındaki Serpent Rider'ın ordularını yok edip en sonunda kendisini de öldürüyordu" diyor. "*Heretic II*'de ise hikaye *Heretic*'in kahramanı Corvus ile ilgili. Corvus, D'Sparil adlı ilk Serpent Rider'ı öldürdüğü zaman D'Sparil son nefesiyle birlikte Corvus'u Outer Worlds adlı bir boyuta yolluyor. *Heretic II* ise Corvus yıllarca kayıp vaziyette dolaştıktan sonra başlıyor ve onun evine dönüşünü konu alıyor. Oyun başladığında Corvus eve dönmenin yolunu bulmuş durumda."

Orijinal *Heretic*'in hayranları için iyi haberler var: *Heretic II, Quake II* motoru üzerine kurulduğundan harika grafiklere sahip olacak. Üstelik Raven'dakiler, oyunun oynanışını ve ortamları mükemmelleştirmek için harıl harıl çalışıyorlar.

Birçok oyuncu, kendi içlerinde çok iyi oyunlar olan *Hexen* ve *Hexen II*'nin, *Heretic*'in en büyük özelliklerinden birini taşımadığını düşünür: Atmosfer. *Heretic*, gotik ortamları, esrarengiz sesleri (mesela bozuk kilise çanları) ve yürek hoplatan düşmanlarıyla (Warrior'lar ve

Disciple'lar gibi) gerçekten "korkunç" diyebileceğimiz ilk oyunlardan biriydi ve gece yalnızken oynamak resmen cesaret isterdi. Ne mutlu ki *Heretic II*'de atmosfere tekrar hak ettiği önem verilmiş. "Oyunun o mistik havasını yakaladığımızdan emin olmak için çok uzun zaman harcadık" diyor Freed. "Oyun ilerledikçe Corvus'un duygularıyla beraber oyunun oynanışı ve atmosferi de değişiyor."

Corvus'un durumu da şüphesiz oyunun havasını etkiliyor. Oyunun tasarımı öyle yapılmış ki Corvus, bir kıtayı bir uçtan bir uca katediyor; şehirlerde ve vahşi yaratıklarla dolu yeşil alanlarda dolaşıyor. "Mesela oyunun bir noktasında kahramanımız, veba salgını olan bir köye geliyor" diyor Freed. "Köyü araştırırken, kaybolan anneleri için bağırıp çağıran bebeklerin sesini duyacak, caddelerde vebadan kırılanların cansız ve kabarmış vücutlarını göreceksiniz. Corvus, oyuncunun görüp duyduklarını sesli olarak söyleyecek ve insanlara neler olduğunu öğrenmeye çalışacak. Sesler, müzik, görüntüler ve oyunun akışı birleştirilerek tamamen gerçek bir deneyim yaşatılacak."

Heretic'ten alınan tek özellik etkileyici atmosfer değil. D'Sparil'in bütün emrindekileri ilk oyunda öldürmenize ve tanıdık canavarların (o küçük şirin Gargoyle'lar gibi) karşınıza çıkması ihtimali olmamasına rağmen eski silahlarınızdan bazılarıyla karşılaşacaksınız. Freed şöyle diyor: "Bu silahlardan bazılarını geri getirirken bayağı düşündük; çünkü eski oyunu yeni bir motorla piyasaya sürmüş gibi olmak istemiyorduk. *Heretic II* yepyeni bir deneyim olacak; ancak tanıdık bazı şeyler de oyuncuları sevindirebilir. Bu yüzden, olduğu gibi Heretic'teki halleriyle alıp kullanacağımız silahların yalnızca Hellstaff ve Morph Ovum olmasına karar verdik. Morph Ovum *Heretic*'te bir silah olarak görülmeyebilir; ama *Heretic II* 'de koruyucu bir büyü olarak karşınıza çıkacak. Bunların ikisinin de işlevi ilk oyundakiyle aynı."

Toplam 9 saldırı ve 4 savunma silahının olması planlanıyor. Bunların çoğu büyü esaslı silahlar ve kullanıldıkları zaman *Unreal, Forsaken* ve *G-Police*'teki parlak efektlerden etrafa bolca saçıyorlar.

Hexen oyunlarından ayrılan bir nokta da (*Heretic* hayranları bunu çok sevecek), Raven'ın artık "birbirine geçmeli" bölüm tasarımından vazgeçmiş olması. Artık oyuncular bazı şeyleri yapmak için iki bölüm arasında defalarca gidip gelmek zorunda kalmayacaklar. "Bölümler sıralı olacak ve geri dönmek ancak birkaç kez gerekecek" diyor Freed. "Oyuncuların bölümler arasında gidip gelmelerini gerektiren şeyler oldukça azaltıldı. Bunu, oyunun oynanışını kesintiye uğratmamak ve hızdan fedakarlık etmemek için yaptık."



Oyunda üçüncü şahıs kamerasını siz kontrol ediyorsunuz, böylece Corvus'u her açıdan görmeniz mümkün. Burada Corvus, bir mağaranın bulanık sularından yüzerek kaçarken görülüyor.



Heretic II'de baş kahraman Corvus, şehirlerde ve kırsal alanda dolaşarak yepyeni bir AI ile donatılmış vahşi yaratıklarla mücadele ediyor. Üçüncü şahıs perspektifi sayesinde Corvus'u dövüşürken görebilirsiniz.

Serpent Riders üçlemesindeki diğer oyunlar gibi *Heretic II*'de de id motorlarından biri alınıp üzerinde değişiklikler yapılmış. *Heretic*'te *Doom* motoruna uçma ve aşağı yukarı bakma yeteneği eklenmişti, *Hexen* oyunlarında da yine çeşitli yenilikler getirilmişti. Ancak *Heretic II* şimdiye kadar görülmüş en köklü değişikliği yapıyor: *Quake II* motoruna üçüncü şahıs perspektifi ekliyor. "Üçüncü şahıs gözünden oynanan bir Heretic yapma fikri aslında ilk *Heretic*'in çıkışından kısa bir süre sonra gündeme geldi" diyor Freed. *Heretic II* Proje Yönetmeni Brian Pelletier ve şirketin o zamanki ortaklarından biri olan Steve Raffel bu fikri enine boyuna düşünmüş; ama o zamanki teknoloji, kafalarındaki şeyi doğru dürüst bir oyun haline getirmek için yeterli görünmemiş. Yaklaşık bir sene öncesine kadar fikir hep akıllarındaymış. "*Heretic*'in devamını yapmayı ilk konuşmaya başladığımız zamanlarda üçüncü şahıs perspektifi fikri yine ortaya çıktı ve kısa zamanda kabul edildi" diyor Freed.



Corvus'un karşılaşacağı tiplerden bazıları, buradaki gibi ölümcül bir vebaya yakalanmış. Raven, oyunda açıkça hissedilecek bir atmosfer yaratmak için çok sıkı çalışıyor.

Geçiş tam yapılmış, kendi gözünüzden oynamak için bir seçenek bile bulunmayacak. "Üçüncü şahısta karar kıldıktan sonra" diyor Freed, "ilk şahıs modunu da dahil etmeyi düşündük; ama hemen vazgeçtik. O perspektifin sunduklarından sonuna kadar yararlanmak istedik. Bu perspektif sayesinde örneğin olağanüstü akrobasi hareketleri yapmak mümkün. Kendi gözlerinizden bakarak oynarken ters parende atmayı düşünebiliyor musunuz? Bu imkansız olurdu. Ama tam bir üçüncü şahıs perspektifi sayesinde tasarım ekibi, Corvus'u tamamiyle çevreleyen büyü efektleri yaratmayı başardı. Bu görünümün avantajını sonuna kadar kullandığımızdan eminiz."

"Bu perspektif sayesinde oyuncunun dikkatini Corvus üzerinde tutmayı da başarıyoruz" diyerek devam ediyor Freed: "Kendilerini onunla özdeşleştirebiliyorlar çünkü aldığı yaraları görüyorlar. Corvus yara aldıkça vücudundaki hasar görülebilecek. Bütün bunlar Corvus'u hem bir karakter olarak, hem de oyunun odak noktası olarak ön plana çıkarıyor. Adsız bir kahraman değil artık o. D'Sparil'ın katili ve Parthoris'in kurtarıcısı Corvus. Bunlar hikayenin akışı açısından çok önemli şeyler."

Üçüncü şahıs perspektifinin yanısıra Raven, *Quake II* motorunda daha bir sürü değişiklik yapmış. "Tam 32-bit olan bir renk paleti kullandık, artık 256 tanecik renkle sınırlı değiliz" diyor Freed. "AI tamamen baştan yazıldı, artık düşmanın cinsine bağlı olarak farklı davranışlar göstermesini bekleyebilirsiniz. Bazıları daha akıllı, bazıları da sadece üzerinize atlayacak kadar beyne sahipler. Gerektiğinde yaratıklar kapıları açabiliyor, asansörleri kullanabiliyor, yükseklere tırmanabiliyor ve hatta yüzebiliyorlar."

Serpent Rider'lardan sonuncusu da öldürüldükten sonra bile *Heretic* dünyasını sağ salim görmek çok güzel. Şimdiye kadar gördüklerimize bakılırsa, özellikle de Raven Software'deki yaratıcı beyinler varoldukça, ellerindeki malzeme hiç tükenmeyecek gibi görünüyor.

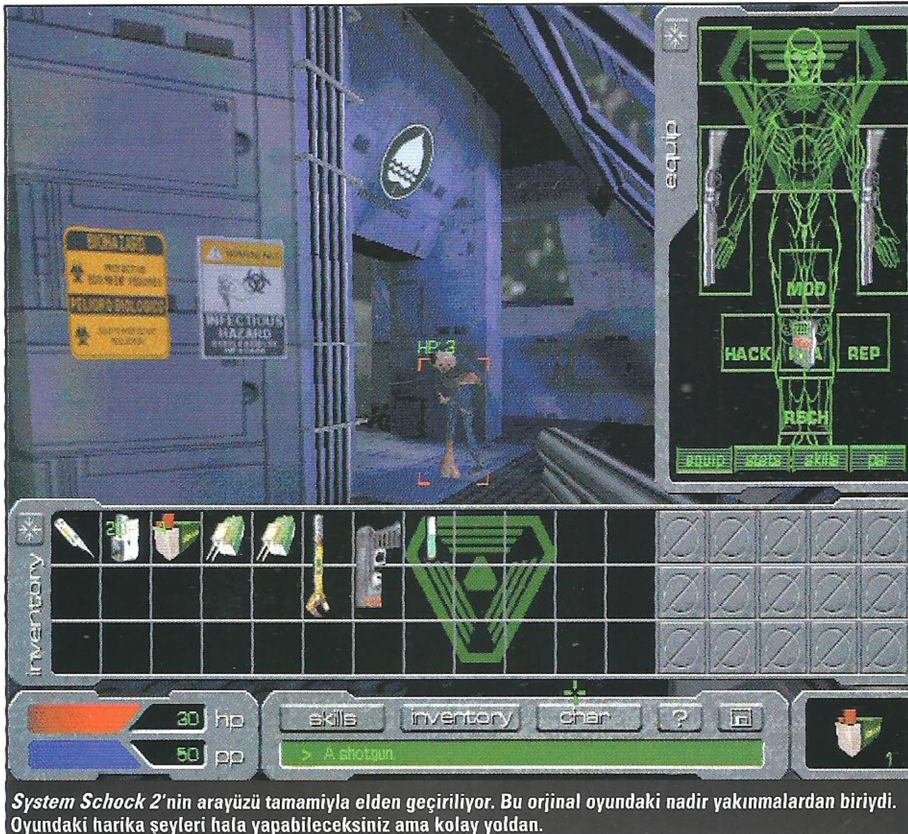
PCG

Sisteme bir Şok daha

Looking Glass Studios, System Shock 2'yi geliştiriyor

Kasım 1998 sayımızdaki Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu dosyamıza bir göz atarsanız *System Shock* ismindeki eski klasiğin üst sıralara sıkıca yerleştiğini göreceksiniz. *Doom* kopyalarının piyasaya yayıldığı bir zamanda *System Shock* nasıl olduysa karışıklık içinde kayboldu ve adaletsiz bir şekilde bu kopyalarla aynı kefeye kondu. Düşük satışların da gösterdiği gibi oyunu gerçekten oynayan çok az kişi vardı. Ancak onlardan biriyle konuşursanız size PC'de bulunabilecek en ilgi uyandırıcı hikaye çizgisi, parlak tasarımlar ve tüyleri diken diken eden ilerleme üzerine bir masal anlatabilir.

İlk seferinde *System Shock*'u kaçırdığınız için üzülüyorsanız, şanslısınız. Orijinal oyunu yaratan takım Looking Glass Studios, *System Shock 2* ismindeki devam oyunu için sıkı bir çalışma içinde. Hala erken evrelerinden birinde olsa da temel çalışmaların çoğu tamamlandı. Kesin olmayan yayın tarihi 1999'un ortaları. Proje direktörü Ken Levine'nden bizi detaylar hakkında bilgilendirmesini istedik.



System Schock 2'nin arayüzü tamamiyla elden geçiriliyor. Bu orjinal oyundaki nadir yakınmalardan biriydi. Oyundaki harika şeyleri hala yapabileceksiniz ama kolay yoldan.

Looking Glass ilk oyunun da geliştiricisiydi. Ancak ilk oyunun yayınlanmasından bu yana çok uzun bir süre geçtiği için projeye dahil olan pek çok kişinin ayrılmış olabileceğinden endişeleniyorduk. Bir oyunu büyük yapanın sadece kutusundaki marka değil, onu geliştiren insanların kalitesi olduğunu hepimiz biliriz. Ken Levine korkularımızı yatıştırdı: "Bu ilginç bir karışım. Motor, *Thief: The Dark Project* için kullanılanla aynı. Ancak bu motor sadece Doug Church, Sean Barrett ve Marc LeBlanc gibi *System Shock*'da çalışmış olan kişilerce geliştirildi. *System Shock 2*'de direkt olarak çalışanlar arasında ilk oyunun baş programcılarından Rob Fermier ve *System Shock*'un grafiklerinde çalışmış olan Gareth Hinds de var."

System Shock 2'nin yalnızca uzayda geçen bir *Thief: The Dark Project* olacağından korkmayın. "Motora 'The Schock Engine' ismini vermeyi düşünüyoruz; çünkü *Thief*'ten beri çok geliştirildi. Motor, ilk halinde eksikliği hissedilen 16-bit renk derinliği ve dinamik renkli ışıklandırmaya sahip. Ek olarak sayamayacağım kadar çok arayüz gelişimi de var. Thief'ten farklı bir oyun bu. Motorların tekrar kullanımından bahsetmiştim (*SiN* ya da *Half Life*'da olduğu gibi). Ben bugüne kadar gördüklerim içinde motorunun ilk kullanımından sonra en köklü değişime uğradığı oyun olduğunu düşünüyorum" diyor Levine.

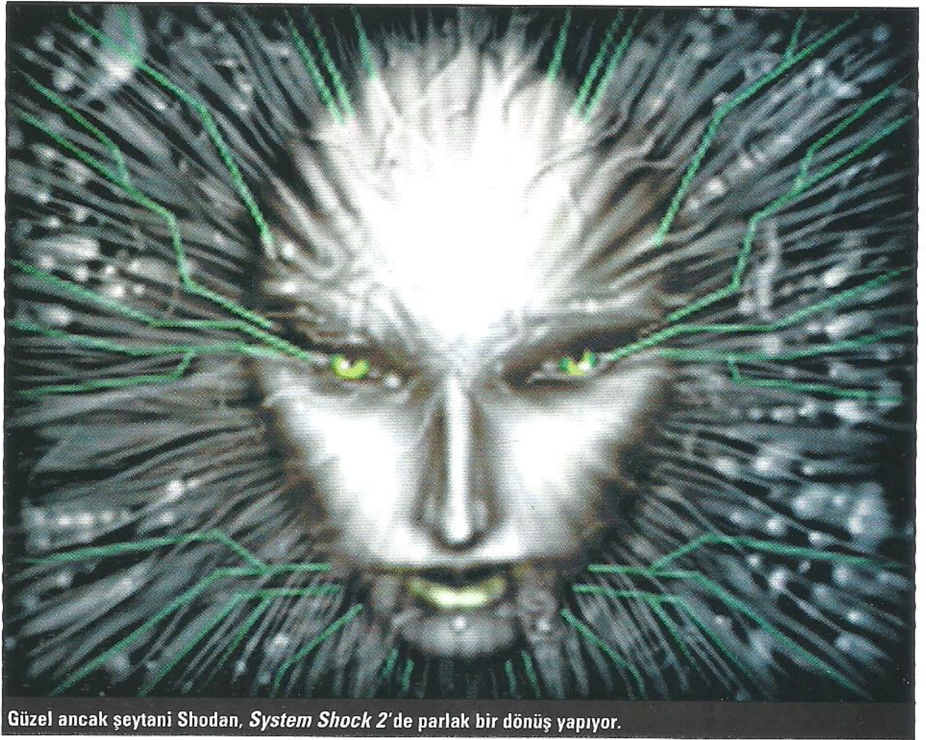
Peki oyun neye benzeyecek? Levine'in cevabı ilginç: "Bu, sıkı ve yeni bir motorda *Ultima Underworld*'ün *System Shock*'la buluşması. Yapmaya çalıştığımız, *Shock*'da var olmayan *Underworld*'ün güçlü RPG ögesini karakter üretimi ve geliştirimiyle birlikte geri getirmek. Bu gerçek bir RPG ancak son moda bir 3D motoru ile first person oyun içinde..."

Thief' in motorunda gördüğümüz en etkileyici iki özellik çevreyi saran dinamik ses efektleri ve oyundaki objeleri etkileyen fizik modeli. Levine'e göre *Shock 2* bu özelliklerin tüm avantajlarından yararlanacak ve güçlü mo-

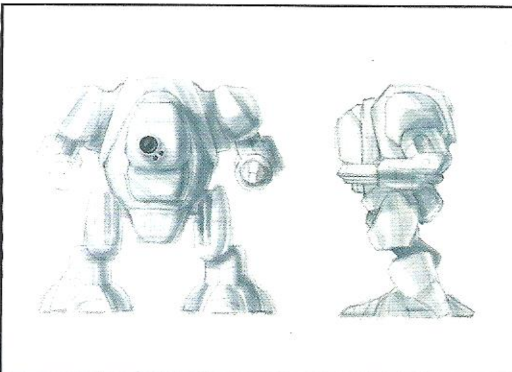
torun bu alanlarda ince ayara ihtiyacı yok. Oyunun RPG'ye daha uygun hale getirilmesi için değişmesi gereken şey inventory sistemiydi. "Sınırlı sayıda inventory yuvanız olacak ve karakterinizin gücü arttıkça bunların sayısıda artacak. Pek çok RPG'de olduğu gibi, hotkey'lerle geçiş yapılabileceğiniz silahlarınızı, objeleri ve çalıştırdığınız yazılımı yerleştirebileceğiniz farklı yuvalara sahip bir "kağıt bebeğiniz" olacak. İlk oyunda olduğu gibi sibernetik parçalarınıza yazılım yükleyebiliyorsunuz. Bunlar bilgisayarları hack etme, tamirat ve silahlarda değişiklik yapmak gibi farklı konularda size yardımcı oluyor. Aynı anda sınırlı sayıda parça takabiliyorsunuz ve o anda hangilerini kullanacağınıza karar verirken işin içine stratejide giriyor.

Thief'ten farklı olan diğer bir yön multiplayer seçeneğinin eklenmiş olması. Yinede *System Shock 2*'nin yaklaşımı tamamen farklı olduğundan bir kırıp geçirme festivali ummayın. Levine şöyle diyor: "Bizim yaptığımız işbirliğine dayalı bir multiplayer geliştirmek. İnsanlar deathmatch yapmak istiyorlarsa eğer gidip *Unreal*'ya da *Quake II* oynayabilirler. Eğer müthiş bir tek kişilik deneyim yaşamak istiyor ama bunun keyfini arkadaşlarıyla çıkarmak istiyorlarsa gelip *System Shock 2* oynarlar."

Oyunun geçtiği yer orijinaliyle aynı. "Oyun çoğunlukla bir uzay gemisinde geçiyor, ilk oyunun bitişinden hemen birkaç yıl sonra" diyor Levine. "Şu an bunun hakkında fazla bir şey söyleyemem ama *System Shock*'takinden daha çeşitli mekanlar üretmek için yeni yollar bulduk. Ayrıca size Shodan'ın (*System Shock*'taki şeytani dişi bilgisayar) geri döndüğünü ve oyunda çok önemli bir rol oynadığını söyleyebilirim. O'nun bilgisayar oyunlarındaki muhtemel en iyi kötü kadın olduğunu düşünüyorum, bu yüzden ondan maksimum yararlanacağız. Shodan'ı sık sık göreceksiniz, bir de bugüne kadar görmediğiniz bir düşmanınız var."


Güzel ancak şeytani Shodan, *System Shock 2*'de parlak bir dönüş yapıyor.

System Shock'u oynayanlardan duyabileceğiniz pek az şikayetten biri kontrollerin zorluğuydu. Levin şöyle diyor: "Anahtar hedeflerimizden biri arayüzü geliştirmek. İlk oyunu oynayan herkes arayüzün oyunun en güçlü ögesi olmadığını söyleyebilir. *System Shock 2*'da müthiş olan, çömelmek ve köşelerden kafanızı uzatıp dikizlemek gibi harika şeyleri yapabilmenizdi; ama bunları yapmak gerçekten zordu. Oyunu daha zeki yapıyoruz böylece oyuncunun hareketlerini yorumlayabilecek. Oyuncunun ilk oyundakinden fazlasını yapabileceğini söyleyebilirim. Ancak bu sefer yük oyuncuda olmayacak."


Bu kavram eskizleri *System Shock 2*'nin gemi koridorlarını dolduran detaylı robotlara iyi bir biçimde çevrildi.



İlk oyundan en çok hatırda kalan bulmacalardan biri göz taramasını geçebilmek için belli bir kafayı aramamızdı. Ken'e bu sefer kafa avcılığına çıkıp çıkamayacağımızı sorduk. "Hayır, macera tam olarak aynı değil ama oyunda bunun gibi önünüzü kesen birkaç macera var. Yani oyunu bitirebilmek için önce bunları yapmalısınız. Ayrıca bir dolu ilginç alt macera var. Bunlar size daha fazla power-up, gelişim ve geri plan hikayesi verecek. Oyuncuların daha önce görmediğini düşündüğüm bir çok yeni oynanış kulvarı açabilmek için çok çalıştık."

System Shock'dan kalan diğer bir anı, oynanışı yönlendiren tekno ritmiyle çelişen ve level'lar arasında çalan tuhaf bir şekilde harika "asansör müziği" idi. "Tabii ki bu geri gelecek" diyor Levine. "Biz aptal değiliz, bilirsiniz!" İlk oyunda çıkmak zorunda olduğunuz siber uzay yolculuklarının yeni oyunda olup olmayacağını da öğrenmek istedik. "Bu çok farklı, eşsiz ve harika olacak. Ama şimdilik fazla detaya girmeyeceğim. Sadece şunu söyleyeyim ki ilk oyunda olduğu gibi olmayacak" diyor Levine.

Levine, *System Shock 2*'nin piyasayı dolduran first-person 3D shooter'lardan biri olmayacağını oyuncuların bilmesini istiyor. "Shock sık sık bir aksiyon shooter'la karıştırılıyordu ama biz *Shock 2* ile çok daha uzak bir yere yöneliyoruz. Bu tam bir RPG. Karakterinizin yolunu geleceğin ordusundan seçiyorsunuz. Deniz kuvvetleri, Deniz Piyadeleri ya da Gizli Servis'e kaydoluyorsunuz. Bunlar esas karakter sınıfları, Deniz Piyadeleri savaşçı ve Gizli Servis büyücü sınıfına karşılık geliyor. Dört yıllığına görevde bulunacaksınız ve her yıl için karakterinizin gelişimini belirleyen yazılı bir arayüzle görev seçimi yapacaksınız. Bu *Daggerfall*'ya da kalem kağıt oyunu *Traveller*'dakine benziyor. Deneyim puanınız ve level'lar ilerledikçe yeteneklerinizin, yapabildiklerinizin, özelliklerinizin ve siber gücünüzün ayrı ayrı değerlerini veren puanlarınız olacak. Bence *System Shock 2*' nin harika ve eşsiz yanı RPG'ye dayalı duygu ile first-person, canlandırma, fiziksel dünyayı harika bir şekilde bir araya getirmesi. Çok az oyun gerçekten bu karışımı elde edebilir. Biz, tamamen fiziksel dünyadan ibaret *Quake* tipi oyunlarla, rakamlarla dolu *Fallout* tipi oyunlar arasında bir yerdeyiz ve bizce burası yaşamak için harika bir yer."

System Shock 2 bu iki dünya arasındaki boşluğun neresinde yatıyor olursa olsun bir şeyi kesinlikle biliyoruz: Bu deneyimi yaşamak için önümüzdeki yıla kadar sabırsızlıkla bekleyeceğiz.

Acclaim'in Amacı

Birbirinden son derece farklı üç yeni oyun pek yakında çıkıyor

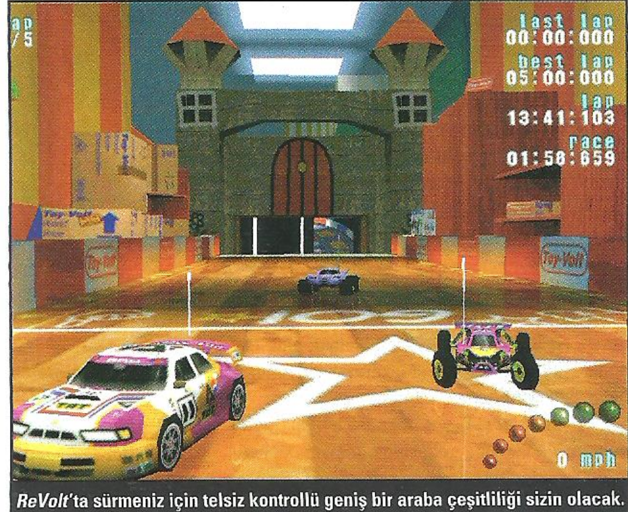
Acclaim, geçmişte çok tutulan filmlerin lisanslarına dayalı ama yıldızlaşamayan oyunlarıyla tanınırdı. Ancak geçen yıl içinde, dirilmesini sağlayan bir şeyler yaptı. *Forsaken* gibi kaliteli oyunlar, firmanın çalışmalarına kuşkuyla yaklaşan oyuncular için çekici olmak adına uzun bir yol katetti. Bizim söyleyeceklerimiz, şirketin oyun dünyasının iyileri arasındaki yerini daha da sağlamlaştıracak olan yoldaki üç oyun hakkında.



ReVolt **muhteşem grafiklerin yanında kendi şaheserlerinizi yaratmanız için bir pist editörü sunacak. Oyun için 1999'un ortalarını bekleyin.**

Bloodshot, sürekli avlandığınız bir third-person aksiyonu. Oyunu hem yaya olarak hem de aralarında jip, tank, kamyon ve motosikletin de olduğu on araçtan birini kullanarak oynayabiliyorsunuz. Oyunla aynı isimdeki bir çizgi romana dayalı olan ve Acclaim'in yakında çıkacak diğer bir oyunu *Shadowman* ile aynı motoru kullanan *Bloodshot*, oyuncuyu fütüristik bir şehrin içinde ve çevresinde yirmi level'lık sıkı bir aksiyonla kapıştırıyor. Oyundaki bazı bölgelere ancak belirli araçlar kullanarak giriliyor. Oyundaki ilginç bir özellik Hard-Nanite teknolojisinin kullanımı. Oyunun dünyasındaki pek çok öge Hard-Nanite'den yapılmış. Bunlara araçlar, silahlar, objeler ve hatta düşmanlar da dahil. Oyuncu bunları özümseyip sonradan kopyalayabiliyor ve böylece yeni teknoloji, bilgi ve yetenekler edinebiliyor. *Bloodshot*, 1999 içinde yayınlandığında ayrıca network üzerinden death-match tarzı oynamak da mümkün olacak.

ReVolt, kendi zihinlerini geliştirmiş uzaktan kumandalı arabalar üzerine kurulu. 28 minyatür araçtan birini seçiyor ve sekiz ayrı çevredeki on altıdan fazla pistte yarışıyorsunuz. Oyunun beş tek kişilik oyun modu, sekiz arenada on iki yarışçıya kadar multi-player desteği ve bir pist editörü olacak. Şu anki erken gelişim aşamasında bile grafikler fantastik görünüyor ve gelişmiş fizik motoru sayesinde arabaların kontrolü çok gerçekçi olmayı vaat ediyor. *ReVolt* 1999 ortasında raflardaki yerini aldığında, geniş bir power-up ve silah çeşitliliği de bulacaksınız.

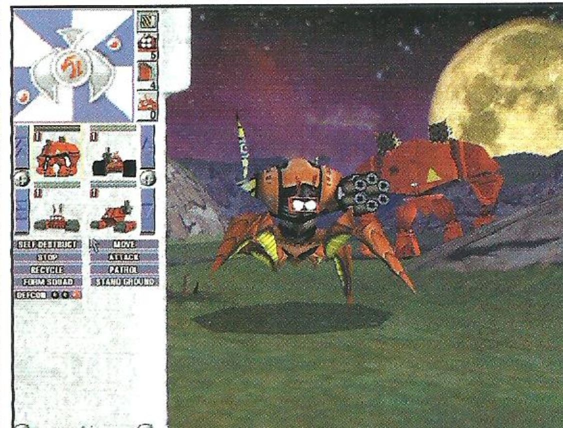


***ReVolt*'ta sürmeniz için telsiz kontrollü geniş bir araba çeşitliliği sizin olacak.**

Son olarak *Machines*, düşünebilen robotların üstünlük için savaşmaya başladığı bir gezegende geçiyor. Bu real-time strateji oyunu, oyuncuya birimler üzerinde büyük bir çeşitlilik yaratan en çok beş teknolojik gelişmişlik düzeyindeki 18 farklı tipte robotla oynama imkanı veriyor. Ayrıca beş teknolojik düzeyde kurulabilecek dokuz farklı tipte yapı, aralarında alev püskürtücü, virüs fırlatıcı ve nükleer silahlar da olan 25 silah olacak. Bununla birlikte oynanış ögeleri saklanmanıza, saldırmanıza ve birimlerinizi gizlice düşman yapılarına sokarak kaos yaratmanıza fırsat veriyor. Grafik motoru sis, kar ve kum fırtınası gibi pek çok efekt sunuyor ve oyunu ister first-person ister third-person bakışıyla oynayabiliyorsunuz. *Machines* bu tatil sezonunda çıktığında dört oyunculu network ve Internet desteği de içerecek.



***Bloodshot*'ta oyuncular, buradaki hızlı Harley gibi birçok araç kullanacak.**



***Machines*'de, 18 farklı üs modelinden seçim yapın ve onları nükleer silahlar da dahil 25 çeşit silahtan seçtiklerinizle donatın.**

Activision'ın Atılganlığı

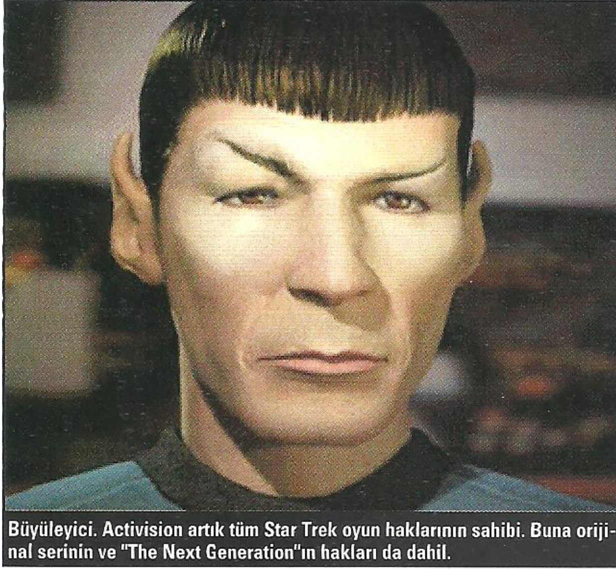
Viacom'la ayrıcalıklı Star Trek hakları için anlaşma imzalandı

Activision ve Viacom Consumer Products bir anlaşma imzaladıklarını duyurdu. Bu anlaşma, önümüzdeki on yıl için oyun yapımcısına Star Trek başlığı altındaki tüm interaktif eğlence ürünlerinin ayrıcalıklı üretim ve yayım haklarını tamamen veriyor.

Bu ittifak Activision'a birden çok platformda dünya çapında dağıtım haklarını veriyor ancak Viacom'un diğer oyun firmalarıyla var olan ve halen devam eden bazı lisans anlaşmalarının sona ereceği tarihten sonra geçerli olacak. Örneğin Interplay, orijinal "Star Trek" serisi ve filmlerinin lisansına 2002 yılına kadar sahip. MicroProse, "Next Generation" serisinin ve filmlerinin haklarını 1999 boyunca elinde bulunduracak; ayrıca Viacom'un yan kuruluşu Simon & Schuster, 2001 yılı sonuna dek "Deep Space Nine"ın haklarının sahibi. Sözleşme ayrıca tüm yeni TV dizileri ya da Star Trek evreninde geçen filmlere dayalı oyunların da ayrıcalıklı haklarını içeriyor.

Activision yeni kazandığı altın madenine benzeyen isim hakkının avantajını kullanacağı ilk ürününü duyurmakta biraz gecikti. Bu, yakında gösterilecek *Star Trek: Insurrection* filmine dayanan bir oyun.

Viacom, oyun endüstrisini terketme aşamasında. Hatırlarsanız, Virgin Interactive'in mallarını da Electronic Arts'a satmıştı. Bu nedenle bir sürü lisansın takibini yapmak yerine tüm seriyi bir firmaya satmak farklı anlaşılabilir.



Büyüleyici. Activision artık tüm Star Trek oyun haklarının sahibi. Buna orijinal serinin ve "The Next Generation"ın hakları da dahil.

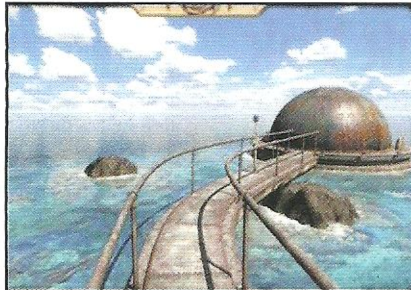
Red Orb'a Nazar Mı Değdi?

Bazı oyunların akıbeti hala belli değil

Reader Rabbit, Mavis Beacon ve Carmen Sandiego gibi büyük serileri yayınlayan The Learning Company, çok başarılı bir software firması. Bu firma şimdi Broderbund'ü satın aldı. Brodenburd'ün oyun kolu Red Orb ve Learning Company'nin oyun kolu Mindscape ile birleşmiş bulunuyor. Hepsi bu mu?

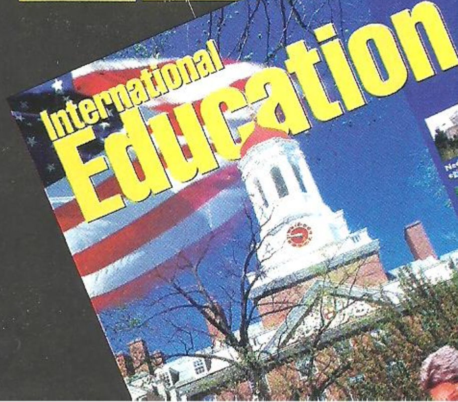
Oyuncuların merak ettiği, Red Orb oyunlarının durumunun ne olacağı. Bu birleşimi ilk öğrendiğimizde The Learning Company'nin söylediği, *Myst/Riven* serisinin devamının Minscape etiketi altında garantiye alındığıydı. Ama Red Orb serilerinden geriye kalanların değerinin biçilmesi gerekiyordu.

Mindscape'in Başkan Yardımcısı Chuck Kroegel şöyle diyor: "Anahtar ürün çizgisini tanımlamak başarımız için çok önemli. Kararlarımız, ürünlerimizin kendisinin ve bir iş kolu olarak stratejik hedeflerimizin dikkatle değerlendirilmesi temeline dayanıyordu" Onun anahtar ürün olarak tanımladığı, Prince of Persia ve Warlords serileriydi. Bu da, çıkması beklenen *Prince of Persia 3D*'nin yeni bir yayımcı bulunmasına gerek olmaksızın, gecikmeyeceği anlamına geliyor.



Popüler *Myst* ve *Riven* dünyası, sözleşmeye dahil olmaktan kurtuldu; ama *Baja 1000 Racing* gibi oyunlar hala tehlikede.

Red Orb'a ait diğer ürünler bu denli önemsenmedi. *The Journeyman Project 4*, geliştiricisi Presto Studios'a geri döndü. Trilobyte'ın geliştirdiği iki oyun olan *Extreme Warfare ve Baja 1000 Racing* için hesaplar hala sürüyor. Kroegel "Bunlar kaliteli oyunlar ama bizim stratejik planlarımıza uymuyorlar. Bu oyunları pazara taşıyacak alternatif planlar peşindeyiz" diyor.



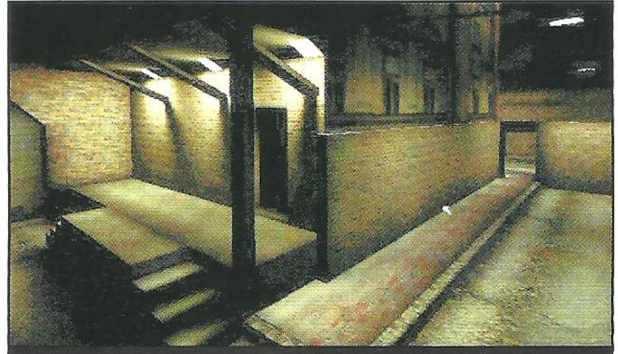
Acısız Teknoloji

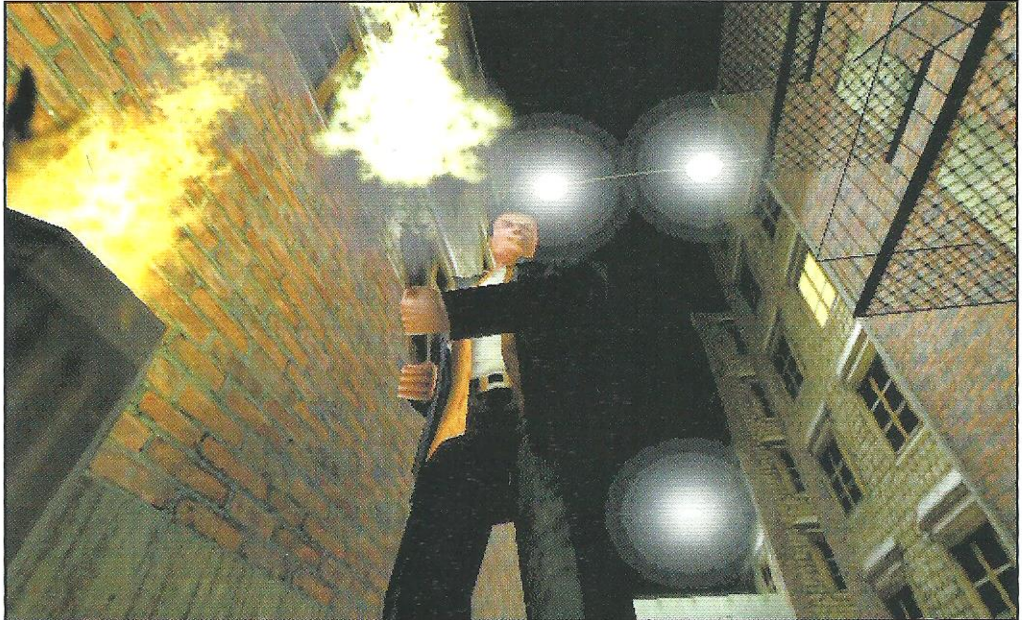
Remedy Entertaintment'in Max Payne'inin arkasındaki güç

Unreal motoru, sıkı teknolojilerin lisansını satın almayı kendilerininkini geliştirmek için yıllar harcamaya tercih eden şirketlerin şu anki gözdesi. Bu, gelecek yılın başlarında Remedy Entertaintment yakında çıkacak first-person shooter'ı *Max Payne*'in temeli olan MAXFX motorunu piyasaya sunduğunda değişebilir.

Remedy bu yeni teknoloji hakkında bazı detaylar yayınladı. Bu da kulağa oldukça etki yapacakmış gibi geliyor. Doyurucu liste çok yeni olan ve sadece en üst seviye uygulama mimarilerinde görülen uzaklığa göre değişen aydınlatma, değişen miktarlı özel çevresel efektlere sahip parçacık sistemi ve çok akıcı ve inandırıcı hareket sağlayan iskelet animasyonu içeriyor. Motor sadece 3D kartlar ile de çalışacak ve DirectX6, multiplayer TCP/IP, 3D pozisyonel ses ve geri tepkili kontrol cihazlarını destekleyecek.

Ayrıca üç editör programı motorun parçası olacak. MaxED bir level yaratma aracı, ParticleFX özel efektleri eklemek için kullanılacak ve ActorFX karakter modellemeyi ele alacak. Bütün bu editörler tam dökümanları ile oyun dünyasına sunulacak ve bu, tasarımcı geçinenlerin ellerine büyük bir güç verecek.


Max Payne gelecek yıl yayınlandığında bunun gibi çekici ortamları yaratmak oyun dünyasının elinde olacak.


İskelet animasyonu, tasarımcıların karakterin kemiklerini canlandırmalarını ve deriyi bunun üzerine sarmalamalarını sağlıyor. Böylece çok gerçekçi gözüken karakter animasyonları yapılabiliyor.

Drachen Zor Artık Yok

SouthPeak oyunu yayınlama planlarından vazgeçti

Drachen Zor, 8th Wonder Games isimli bir şirket tarafından geliştiriliyordu ve SouthPeak Interactive tarfından yayınlanacaktı. Fantazi temalı dövüş oyunun yüksek tutkuları vardı; ama bu planların uygulaması sonuç vermedi.

SouthPeak'in başkanı Armistead Sapp, "*Drachen Zor* kendimiz ve ürünlerimiz için koyduğumuz yüksek standartı yakalayamadı" diyor. Şirketin kararına saygımız var; ama geçen yıllarda *Temujin* ve *Men in Black: The Game* gibi oyunları yayınladığı düşünüldüğünde, şirketin oyunlara değer biçme konusundaki adaletini sorgulamalıydık.

Yine de SouthPeak, oyunun arka planındaki dünyaya güveniyor ve gerideki hikayeyi gelecek oyunlarının temelinde kullanmanın yollarını aramayı planlıyor.

SouthPeak'le ilgili başka bir haber, şirketin Activision ile yaptığı iki yıllık özel bir anlaşma. Buna göre Activision şirketin çıkaracağı bütün oyunları dünya çapında dağıtacak. Ancak buna Kuzey Amerika dahil değil, SouthPeak orada kendi dağıtımını üstlenecek.



SouthPeak Interactive kalite sorunları yüzünden fantazi dövüş oyunu *Drechen Zor*'u rafa kaldırdı.



... ancak firma *Temujin* ve *Men in Black*'i yayınlarken hiçbir kuşku duymamıştı. Korkunç.

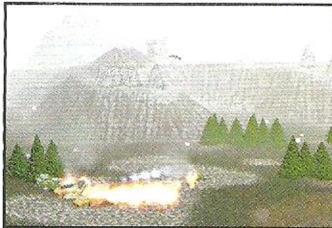
Savaş Kuşağı

Eidos yeni bir real-time strateji oyunu sürmeye hazırlanıyor, Warzone 2100


Diğer real-time strateji oyunlarının çoğunda olduğu gibi *Warzone 2100*'de sağlam ve güçlü bir üs kazanma planların önemli bir parçası.

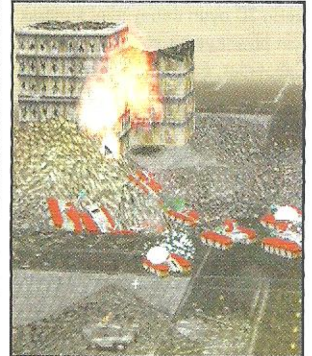
Geçen birkaç ay içinde büyük real-time strateji furyası biraz durgunlaştı ama türün sonu gelmedi. Lara Croft ile ilgili her şeyin sahibi olan Eidos, *Warzone 2100* ismindeki bir yenisi üzerinde çalışıyor.

Kendi türündeki pek çok oyun gibi *Warzone 2100* yakın gelecekte geçiyor. Nükleer tesislerden birinde teknik bir hata olur ve serseri bir savaş başlığı fırlatılır. Elbette imkanı olan her ülkenin saldırıyı fark eder etmez misilleme yapmasıyla dünya çapında bir paniğe yol açar. Sonuç bir milyondan az kişinin kurtulabildiği dünya çapında bir yıkımdır. Sizin göreviniz kurtulanlardan biri olarak Kuzey Amerika'yı ele geçirerek grubunuzu zafere taşımak ve kaybolan teknolojileri geri getirip parçalanan dünyayı yeniden inşa etmek.


Birimlerin, teknolojilerin ve silahların sayısının sizin kontrolünüzde olduğu *Warzone 2100* oldukça çekici.

Warzone 2100 size en iyi bakış açısını verebilmek için döndürülebilen tamamen 3D peyzaj, birimlerin hareketini etkileyen yüksek detaylı arazi ve bir dolu özel efekt gibi tüm grafik gelişmeleri sergileyecek kendi birimlerinizi tasarlayabileceksiniz ve permütasyonların sayısı 2000 gibi aklınızı başınızdan alacak yüksek bir değerde. 400'den fazla araştırılabilir teknoloji ve 100 farklı silah tipi var. Oyundaki olanaklar korkutucu.

Her birinde yedi ya da sekiz görev olan üç senaryo ve pek çok tek görev sizi oldukça meşgul edecek. Bilgisayarın gelişmiş yapay zekasıyla mücadeleden yorulunca Internet veya LAN'a zıplayıp diğer sekiz oyuncu ile kapışabilirsiniz. *Warzone* önümüzdeki Şubat ayında çıkacak.


Üç senaryodan ikincisi bombalanmış bir şehrin yanıp yıkılmış harabelerinde geçiyor.

Slave to the Grind

Accolade dev robot akımına katılıyor

Accolade'in yakında çıkacak olan 3D aksiyon oyunu *Slave Zero*'da oyuncular dev (18 metreden bahsediyoruz!) bir biomekanik robotun kontrolünü alıp tamamen interaktif olan fütüristik bir mega-şehirde savaşacaklar.

Şehir milyonlarca insan ve araçla dolup taşıyor ve siz yerel ahali ile "etkileşebiliyorsunuz". Yayaları alıp fırlatabilir, arabaları ezebilir, havadaki zeplin ve hoverkraftları sinek gibi avlayabilirsiniz. Oyunun Ecstasy adı verilen motoru tasarımcıların Slave ile şehir arasındaki büyük ölçek farkını kolayca verebilmesini sağlıyor.


"Konvensiyonel" silahlar Slave'in kullanımında olacak ancak kaldırıp fırlatabildiğiniz her şey saldırılarınızda işinize yarayacak.

Yıkımın arkasındaki hikaye oyuncuyu bir isyan haraketinin üyesi olarak sunuyor. Bu isyancı, robotu halkını gizemli bir enerjinin gücüyle yöneten şeytan diktatörden çalıyor. Göreviniz elbette şeytani adamı yok edip barışı yeniden sağlamak. Çok basmakalıp ama burada önemli olan nokta aksiyon.

Şehri kişisel dans pistinize çevirmek çok eğlenceli olabileceğinden kimse size karşı çıkmayacak. Düşmanın sizi zorlamak ve engellemek için bir dolu gücü var. Bu düşman güçleri, normal boyuttaki askerlerden 30m boyundaki yaratıklara kadar değişiyor. Oyunun üçüncü şahıs perspektifinden, ebatınıza göre inanılmaz çevikliğinizin keyfini çıkarabilirsiniz. Slave koşabilir, zıplayabilir, yuvarlanabilir ve kendisini çekerek çatıya çıkabilir. Ayrıca kullanılabilecek silahlar da olacak ama en yakındaki otobüsü alıp rakibinizin üzerine atmak herhalde daha zevkli bir tercih olur.


Burada robotunuz Slave ile şehrin yolları ve binaları arasındaki ölçek hakkında bir fikriniz olabilir.

Multiplayde eklenecek ve LAN ya da Internet üzerinden 16 oyuncuya kadar destek verecek. *Slave Zero* gelecek baharda piyasaya çıkıyor.

Haber Özetleri

Platform 3Dfx

Babbage's ve Software Etc., 3D-chipset yapımcısı 3Dfx'le birleşti. Bunun sebebi mağazalarında hardware için özel bölümler ve 3Dfx teknolojisini kullanan oyunlar yaratmak. Bu, Amerika'nın dört bir yanındaki 450 mağazada uygulanacak. Babage's başkanı Dan DeMatteo şöyle diyor: "3Dfx PC oyunculuğu platformunu meşrulaştırdı ve daha fazla sayıda software oyunu desteklemek ve en derin 3D oyun deneyimini sunmak için piyasaya bir standart getirdi." Çalışanlar, özel satış eğitimine tabi tutulacaklar ve sanırız hafta sonlarında 3Dfx t-shirtleri giyecekler.

Psygnosis Ayar Yapıyor

Şu anda Sony'ye ait olan Psygnosis'in Eidos'a satılabileceği söylentisi dolaşıyor. Bu baskıya girdiğimiz sırada doğrulanmamıştı. Ayrıca bu durum Psygnosis'in yaptığı ufak düzenlemeleri durdurmadı. Söylendiğine göre bazı projeler iptal edilmiş (gerçi bunlar ilk aşamalarında idiler ve henüz duyurulmamışlardı) ve bazı çalışanlar işten çıkarılmış. Bu muhtemel satışla ilgili daha fazla bilgiyi geliştikçe alacağız.

THQ'dan S.İ.B

Güney California'nın en hızlı büyüyen 50 şirketinden biri de oyun yayımcısı THQ. Listede yer almak için şirket son beş yılda gelirini ikiye katlamak zorundaydı. Başkan ve CEO Brian J. Farrel "THQ, ilk olarak ve en önemlisi, bir işyeri ve başarılı olmak için yaklaşımınızda disiplinli olmanız gerekiyor. Başardığımız şeyle gururlanırken bu gelişmeyi gelecekte de güçlendirerek sürdürmeyi hedefledik." Oyuncular için iyi haber.

Bu Sadece Bir İsim

Microsoft'un Internet Gaming Zone'u, ismini MSN Gaming Zone olarak değiştirdi. İçerik değişmeden kalacak ve bookmark'ınızı değiştirmeniz de gerekmiyor; çünkü adres eskisi gibi: *www.zone.com* Bu isim değişikliği, daha fazla Microsoft Network (*www.mns.com*) kullanıcısını oyun sitesine çekmek için yapıldı.

EA Sanık Sandalyesinde

Bir Alman firması olan Top Ware, endüstri casusluğu ve aralarındaki gizlilik anlaşmasını çiğnediği suçlamasıyla Electronic Arts aleyhinde dava açtı. Top Ware'e göre piyasaya çıkarılacak bir oyunun görüşmeleri sırasında EA'ya sürüm tarihi, fiyatlandırma gibi konularda gizli bilgiler verilmiş. Daha sonra EA bu bilgiyi kullanarak kendi gizli ürününü yaratmış ve Top Ware'in amaçladığı tarihte ve aynı fiyatla yayınlamış. Sizi gelişmelerden haberdar edeceğiz.

A Win for GT

GT Interactive, Micro Star'a karşı açtığı davayı kazandı. Dava konusu, Micro Star'ın yetkisi olmadan *Duke Nukem 3D*'nin level paketlerini yayınlamasıydı. Bu karar tasarımcıların haklarını, net'te avlanıp kullanıcıların yarattığı level'ları derleyen ve bunları bir CD'de toplayarak orijinal bir ürün gibi satan şirketlerden korumak adına önemli bir adım oldu.



Duke Nukem ve GT Interactive, şu baş belası level yayıncılarına iyi bir ders verdi.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Aslında bu ay size verebileceğimiz pek havadis yok. Çünkü piyasaya çıkan yeni oyunlar yüzünden dergi birden tenhalaştı. Herkes bir bahane uydurarak dergiden sıvışıyor. Ofisimizde yanyana iki editör görmek Halley kuyruklu yıldızını görmek kadar zor. Tesadüfen karşılaştıklarında ise konuştukları tek şey oyunlar oluyor. Tek kişilik görevler henüz tükenmediğinden online maceralarımız rafa kalktı. Yine de şimdilik herkes çok eğleniyor.

Ama bu işin kötü yanları da var. Sözgelimi ne zaman avans veya zam istemek için sevgili patronumuzun kapısını çalsak toplantıda olduğu söyleniyor. Ama içerden Ultima'da biçtiği yaratıkların acı haykırışlarını duyuyoruz. Peki tüm bunlara rağmen sizi unuttuk mu? Tabii ki hayır. Dünyanın en iyi mükemmel ve en alçakgönüllü dergisi yine elinizde. Bu harika bir duygu olsa gerek. ...

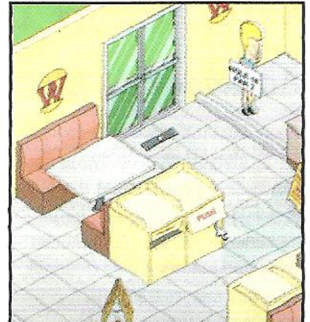
1.	Shogo	Herkes
2.	Railroad Tycoon II	Göksu, Tuğbek
3.	NFS III	Serpil, Gökhan, Gülçin
4.	Caesar III	Göksu, Serpil, Tuğbek
5.	Fall Out	Mustafa, Güven, Tuğbek
6.	Jazz Jack Rabbit 2	Mithat
7.	Half-Life	Gökhan, Kaan
8.	Motocross Madness	Gülçin
9.	Ultima Online: The Second Age	Göksu
10.	Apeiron	Herkes

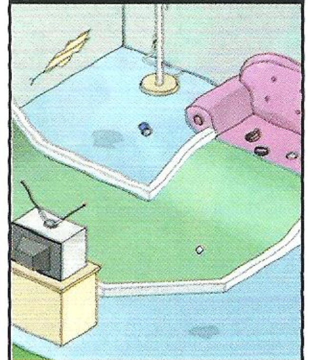
Huh-huh... "Delik" dedin

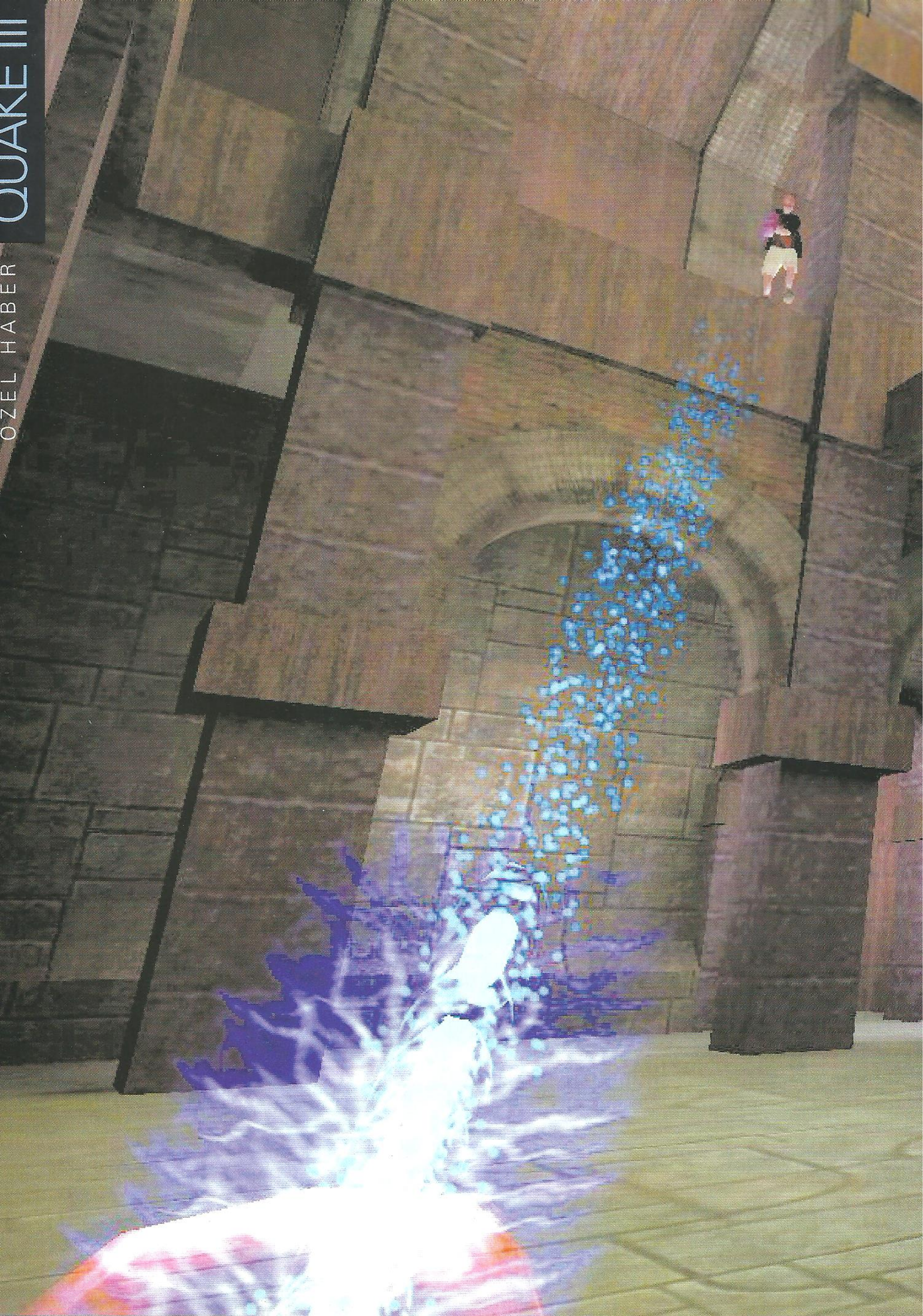
Beavis ve Butthead mini-golf oynuyor

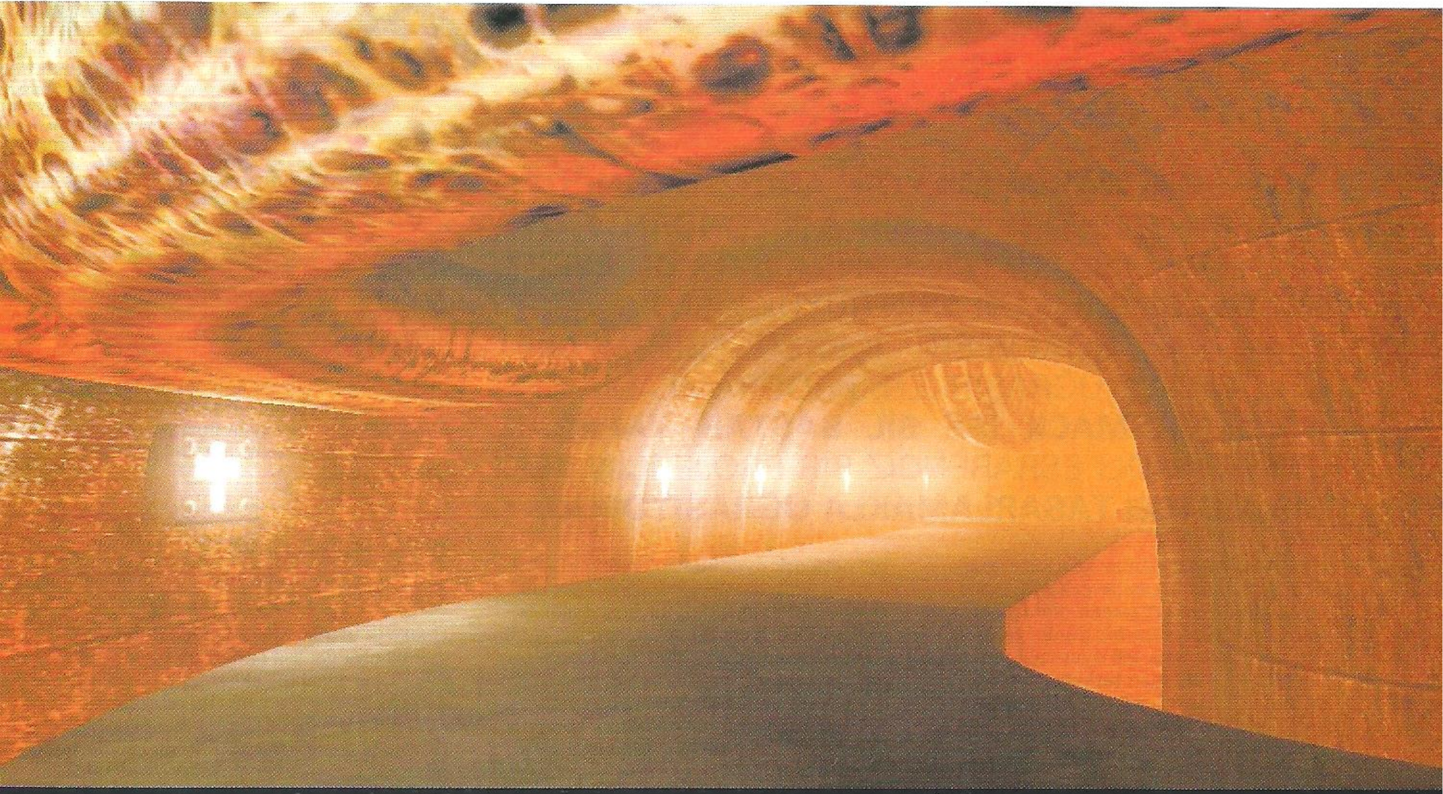
Lisans niye boşa gitsin ki düşüncesiyle hareket eden GT Interactive, başrolünde MTV Animation'ın çizgi film dizisi "Beavis and Butthead" olan yeni bir oyunu duyurdu. Daha önceden bu gençlerin başrolünde oynadığı bir adventure'ın yakında piyasaya çıkacağı biliniyordu. Şimdi Beavis and Butthead'in ahlaksız ve rahatsız edici dünyası üzerine kurulu bir mini-golf oyununun planları hakkında bilgimiz var.

Beavis and Butthead: Bunghole in One, Illusions tarafından geliştirildi. Size şovdaki mekanlar ve karakterlere dayalı 18 mini-golf deliği veriliyor. Bu deliklerin her birinin Burger World, Nacho Picchu, Mr. Van Driessen's Psychedelic Playground ve Cornholio gibi temaları var. Üç oyuncu çizgi filmdeki karakterlerden biri olarak yarışabilecek, bu karakterlerin içinde kahramanlarımızın bizzat kendileri, Tom Anderson, Van Driessen ve Todd da (bu herif harika) var. Kesin çıkış tarihi hakkında bir şey söylenmiyor.


Beavis and Butthead: Bunghole In One'da Burger World ve Butthead'in oturmaodası gibi mekanlarda bir kaç atış yapın.







İŞTE QUAKE III ARENA.

...VE RESMEN MUHTEŞEM!

YAZAN: COLIN WILLIAMSON

FOTOĞRAF: KENNETH R. BROCK

ÇEVİREN: CÜNEYT HALU

ID SOFTWARE, MİLYONLARCA OYUNCUYU ESİR ETTİKTEN VE BİR MİLYONDAN FAZLA *QUAKE II* SATTIKTAN **SONRA BİR YOL AYRIMINA GELDİ.** ÇALIŞANLARIN BÜYÜK KISMI *QUAKE II* İÇİN EK GÖREVLER İÇEREN BİR PAKET ÜRETMEKLE UĞRAŞIRKEN, PROGRAMLAMA ŞEFİ **JOHN CARMACK İSE SİL BAŞTAN YAPARAK, *TRINITY*** ADLI ESRARENGİZ BİR PROJE **İÇİN YENİ BİR MOTOR TASARLAMAKLA UĞRAŞIYORDU.**

Ama bütün bunlar kısa süre sonra değişti. *Trinity* üzerinde çalışmaya başlayalı henüz çok az zaman olmuşken, Carmack 180 derece bir dönüş yaptı ve projeyi erteleyerek tek oyunculu ve konulu modu tamamen terketti. Carmack şu anda *QuakeWorld*'dekinden çok daha ileri bir ağ modeli yaratmakla uğraşıyor, id ekibinin geri kalanı ise çok sevdikleri multi-player DeathMatch türünde olacak yeni Quake üzerinde harıl harıl çalışıyorlar.

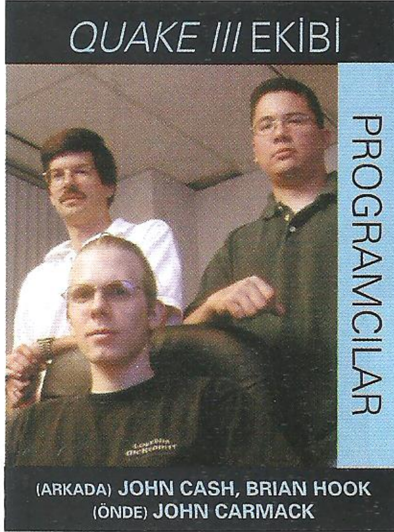
Sonuçta ortaya *Quake III* (tam adıyla *Quake III Arena*) çıkacak ama dünyanın bir numaralı oyununun bu üçüncüsünde, hiçbir şekilde bir sürü Strogg'u öldürmekle veya anahtar bulup kapı açmakla uğraşmayacaksınız. Amacınız bir grup acımasız rakiple teke tek dövüşüp hepsini öldürerek Arena'yı fethetmek olacak. Hiçbir çıkış kapısı ya da konu akışı olmayacak...ve teslim olmak da! O halde bunun Quake ile ne ilgisi var? Sanatçı ve id'in kurucu üyelerinden olan Kevin Cloud, "*Quake* adını duyunca insanlar deliriyor" diyor. "*Quake* adı, oyunun oynanışına da daha uygun. Oynanışın temelinde de zaten DeathMatch yatıyor."

Quake III'ün hem azılı hem de amatör deathmatch hayranlarını çekecek yanı şu: Oyunla birlikte gelecek olan bir server izleme ve pinging sistemi bulunacak ve *GameSpy 3D* ve *Qplug* gibi popüler programlar desteklenmeye devam edecek. Amaç, Enter tuşuna birkaç kez arka arkaya basarak oyuncuyu çabucak bir network oyununa sokmak.

id Software'e göre, piyasa gerçek Death match'in tadını bir kez alınca gerisi gelecek. Hem de çorap söküğü gibi! Cloud "İnsanların on-line oynamaya bayılacaklarını düşünüyoruz" diyor. "Tek sorun birçok kişinin Internet bağlantısının bulunmaması ya da oyuna ilk girdiklerinde hemen ölmeleri! İnsanları hızlı ve hareketli oyun oynamaya alıştırmayı hedefliyoruz. Yukarı ve aşağı nasıl bakılacağı, sağa sola nasıl kayılacağı ve hatta roketle nasıl zıplanacağı gibi şeyler.

QUAKE III EKİBİ

PROGRAMCILAR



(ARKADA) JOHN CASH, BRIAN HOOK
(ÖNDE) JOHN CARMACK



BU EKRAN GÖRÜNTÜSÜNDEN ANLAYAMASANIZ DA, SARI BORULARDAKİ YANSIMALAR SİZ YÜRÜDÜKÇE DEĞİŞİYOR. BU DA OLAĞANÜSTÜ BİR HAVA YARATIYOR!

Yani bu harika dünyaya dalmadan önce alıştırma yapabilecekleri bir yer sağlıyoruz."

En büyük amaç ise kalıcı bir oyun yaratmak. Esas adam John Carmack, "Bu oyunun, insanların masalarının üzerinde birkaç sene duracak bir oyun olmasını istiyorum" diyor. "Böylece içlerinden geldiği zaman ortaya atılabilir, milleti öldürebilir ve eğlenebilirler. *Quake* oyunlarını binlerce saat boyunca çok eğlenerek oynayan insanların birçoğu on-line oynamanın zevkini anlata anlata bitiremez."

MEKANLARI OLUŞTURMAK

Quake III'te göz zevkinden hiç ödün verilmemiş olsa da, asıl önem oynanışa verilmiş. "Çevredeki grafiklerin incelenmesinden çok oyunun oynanışına odaklanmış durumdayız," diyor Carmack. "Eski oyunlarımızda yeni bir yere girip de zengin ve güzel bir ortamla karşılaşmak oyuncu için büyük zevkti. Şu anda ise öyle şeyler tasarlıyoruz ki, devamlı aynı yerde dönüp duracağınızı önceden biliyorsunuz."

Carmack "Zaman geçtikçe yeni nesil daha acımasızlaşıyor," diyor. "*Quake II*'nin gördüğü ilgiyle *Doom*'un gördüğü ilgi neredeyse aynıydı, ama *Quake II*'yi yaratmak *Doom*'u yaratmanın yaklaşık dört katı kadar zaman aldı. Oyunculara verdiği zevk ise aşağı yukarı eşitti."

Ama id'deki elemanlar hiç boş durmuyorlar. Bölüm tasarımcısı Tim Willits "Bölüm tasarımcıları olarak tek amacımız daha iyi Deathmatch bölümleri yapmak" diyor. "DeathMatch bölümleri oyunu sırtlamak zorunda, yani çok iyi görünmeli ve hızlı oynanabilmeliler. Eskiden Deathmatch bölümlerini hafta sonlarında ve boş zamanlarımızda hazırlardık. Bunlar en kısa zamanda ortaya çıkan bölümlerdi, ancak sanırım bütün bölümlerden fazla bunlar oynandı." Willits ayrıca on-line oynayanları kendine bağlayan birçok bölümün gözden çıkarılmış bölümler olduğunu ve büyük kısmının oyunun son halinde yer almasının bile düşünülmediğini de belirtiyor.

Quake Techno-Gothic, *Quake II* ise Neo-Techno-Gothic tarzındaydı (renkli ışıklandırmaları hatırlayın). *Quake III*'de ise ortamlar biraz daha çeşitli olacak. Cloud "Birkaç farklı tür Arena üzerinde kafa yoruyoruz" diyor. "Bunlardan biri geçmişte yaptıklarımızdan daha neo-gothic tarzda, yani oldukça ileri bir tarihte kaleler ve benzeri yapılar kullandık. Bunun dışında klasik uzay temalı ortamlar, kanalizasyonlar ve tüneller de bulunacak." Peki ya Şeytan'ın varlığını hatırlatacak birşeyler olmayacak mı? Willits kesinlikle olacağını söylüyor. "Oyuna başladığınız üs benzeri alanda şeytanın soluğunu adeta ensenizde duyuyorsunuz" diyor. "Sonra da eğlenceli bir yeraltı dünyasına iniyorsunuz, burası ise teknoloji ile organik yabancı yapıların bir karışımı."

Yeni teknoloji hileleri sayesinde oynanışa birçok şey eklenmiş, mesela Willits'in bizim için yüklediği bir DeathMatch bölümünde tavan baştan aşağı aynaydı. "Labirentteki fare gibisiniz," diyor Willits. "Bir çukurun içinde koşturup duruyorsu-

nuz, ama her zaman için diğer kişinin nerede olduğunu görme şansınız var." Willits ve tasarımcı arkadaşı Brandon James bölümü oynamaya dalıp birbirlerine bombalar yollamaya başladığında şunu anladık: Öldü sanılan o eski DeatchMatch ruhu, bunun gibi taze fikirler var oldukça hep yaşayacak!

Yeni grafik efektlerden en başdöndürücü olanı eğimli yüzeylerin eklenmesi olmuş. "Daha önce kesinlikle yapılmamış bölümler yapmaya çalıştık," diyor bölüm tasarımcısı ve "yuvarlak şeyler uzmanı" Christian Antkow. "Önceleri bunun gibi dümdüz eğriler yapmak çok zaman alıcı ve yorucu bir işti. Artık mimarimizin bir parçası haline geldiğine göre, giderek daha fazla şeyi yuvarlak hale getiriyoruz." Eğimli yüzeylerin kullanılabileceği her fırsat değerlendiriliyor: Mesela kanalizasyon bölümlerinde dev gibi borular tavanda uzanıp gidiyor ve önünüze organik tüneller çıkabiliyor. Rendering tek kelimeyle kusursuz. Kendi bölümlerinizi tasarlamak istemez misiniz? Piyasaya çıkacak olan sürümde kullanımı çok kolay bir harita editörü de bulunacak ve oyunculara neredeyse sınırsız bir 3D tual verilerek üstünü doldurmalarına olanak tanınacak.

Antkow, editörün esnekliğini göstermek amacıyla programı başlatıyor ve boş bir ekran açıyor. 13x13'lük küçük bir plan çizerken de "Şöyle basit bir mekan yaratmaya çalışalım," diyor. Birkaç nokta seçiyor ve mouse'u şöyle bir sürükleyerek geniş bir tepe yaratıyor. "Şimdi mesela bunu döndürmek istediğimizi varsayalım" diyor ve tepenin uç noktasını döndürmeye başlıyor. Antkow "Şu anda yaratamayacağımız bir yer şekli yok sayılır" diyor. "Sadece bu iş için ne kadar zaman harcamak istediğimiz önemli."

ÇEKİŞME ARTIYOR

Quake III esas olarak bir dövüş oyunu ve eski beat-'em-up türünden kalma birçok özellik kendini belli edecek.

Cloud "Oynanış henüz tam olarak kesinleştirilmedi" diyor. "Ancak oyunun başında büyük ihtimalle bir film olacak ve sanırız son ekranı görmek için insanlar gerçekten çok zaman harcamak zorunda kalacaklar."

Cloud "Oyunda bir sıralama da bulunuyor, diyelim ki bu sıralama 1'den 100'e kadar olsun" diyerek devam ediyor. "En alttan başlıyorsunuz ve amacınız birinci sıraya yerleşmek. Oraya ulaşmak için dövüşmeniz gereken belli karakterler var ve onların da sıralamada bir yeri bulunuyor. Dört kişilik bir grupta istediğiniz bölüme gidebiliyorsunuz ve orayı bitirdiğinizde bir sonrakine geçiyorsunuz."

Ekip, o eski beat-'em-up oyunlarında dövüşü kazanan tarafın yaptığı küçük gösterileri bile eklemeyi düşünüyor. "Zafer hareketlerini nasıl yapacağımızdan şimdilik emin değiliz" diyor Cloud. "Belki de sinema gibi bir akışı olabilir, yani sıralamada yeriniz yükseldikçe çeşitli şekillerde sevincinizi belli edersiniz."

Quake III'te karakterinizle bütünleşmek çok önemli bir nokta olduğu için oyunda 20 civarında farklı karakter sunulacak. "Ortada Arena gibi bir kavram olduğuna göre, basmakalıp bir karakter tipiyle ortaya çıkmanın bir anlamı yok" diyor Cloud. "Klasik dövüş oyunlarında iki kişiyi dövüşürken izlediğinizde alışılmış karakter tiplerine pek de ihtiyaç olmadığını görürsünüz. İnsanlar özgün görünümlü yaratıklarla diğerlerinden

"*Quake II, Quake* rendering teknolojisinin elverdiği ölçüde değiştirilmiş bir versiyonuydu. *Quake III*'ün rendering sistemi ise tamammen yeni bir tasarım, bu yüzden bir çok yenilik var."

JOHN CARMACK, ANA BEYİN, *QUAKE III*



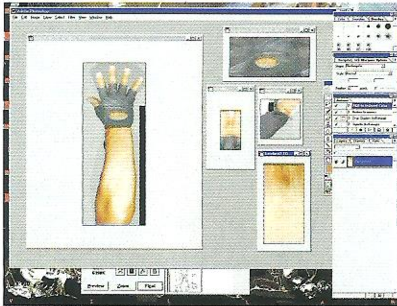
BU RESİMDE DE YENİ EFEKTLERDEN BAZILARI GÖRÜLÜYOR. NOKTASAL IŞIKLANDIRMA (GÖZLÜKLER) VE HER PİKSELDE AYRI ALPHA-BLENDING GİBİ (BUZLU CAMLI PENCERE). UNUTMADAN, SİLAHIN ÜZERİNDEKİ DOKUNUN SON HALİNDE DE BÜYÜK KIRMIZI HARFLERLE "GLACK" YAZMAYACAK.

ayrılmak isterler."

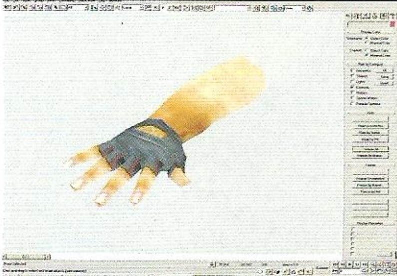
Son sürüme koyup koymayacaklarına henüz karar vermiş olmasalar da, Cloud'un dediğine göre eski id Software karakterlerinden bazılarının kullanılması düşünülüyor. Cloud "Aslına bakarsanız bu, on-line oyunculara adamak istediğimiz bir özellik" diyor. Sonuç olarak *Quake III*'te *Doom*'daki adamlarla, *Quake*'teki Marine ile ya da *Wolfenstein*'daki iri yarı Nazi savaşçısı Hans ile dövüşme fırsatı bulabileceksiniz. Hatta modelist Paul Steed ağırlığını koyabilirse, hemşire kılığında gayet dolgun bir kadın karakter eklenmesi bile düşünülüyor. Ooh la la...

Kafasız bir ölüm makinesi yerine zeki görünümlü bir düşman yaratmak hiç de kolay bir iş değil. *Quake* yaratıklarını programlayan herkes size aynı şeyi söyleyecektir. "Sizi takip edip yakaladığı yerde öldüren bir düşman yapmak hiç de zor değil" diyor Cloud. "Sizi hemen buldurup anında vurdurabilirdik. Yani sıkı bir rakip yapmak çok basit bir iş. Asıl zor olan, o düşmana belli eğilimler vermek: Mesela zırhı ya da silahı kapıp gidecek mi, sizi hangi hızla takip edecek, nişan alma yeteneği ne kadar iyi olacak, amacı ne bunun gibi şeyler. Bu özelliklerin hepsini iyi bir şekilde modelledikten sonra bunları karakterlere dağıtacağız."

id'in kadrolu AI (yapay zeka) ustalarından John Cash ise şu sıralarda, karşınıza çıkacak düşmanların AI rutinlerini ve kişiliklerini tasarlamakla uğraşıyor. Bu yüzden bilgisayara karşı oynarken oynayış tarzınızda büyük değişikliklere hazır olun. "Bir dövüş oyununu 5 dakika da oynayabilirsiniz, 5 saat de..." diyor Cloud. "Ya da başından sonuna oynamanız haftalar sürebilir, bizim görmek istediğimiz de bu: İstediğiniz zaman ortaya atlayıp heyecanlı anlar geçirip eğlenmenizi sağlayacak arcade benzeri bir oyun."



GERÇEK BİR ELİN TARANIP MODELLENMESİNDEN SONRA USTA PAUL STEED, BU VERİLERDEN BİRKAÇ FARKLI DOKU YARATIP...



...BURADA GÖRDÜĞÜNÜZ ŞEYİ ORTAYA ÇIKARIYOR: SİLAH TUTAN EL. DÖRT PARMAKTA DA AYNI DOKU KULLANILIYOR VE BÖYLECE DOKU BELLEĞİ TUTUMLU BİR ŞEKİLDE KULLANILMIŞ OLUYOR. AKILLICA!

OYNANIŞI DEĞİŞTİRMEK

Oyunda kullanılması planlanan silahları şöyle bir tanıtmak için daha çok erken olsa da bildiğimiz şu ki, id elemanları yepyeni birkaç kemikkıran silah üzerinde uğraşıyorlar. Birçok kişi *Quake II*'de meydan kavgalarına uygun bir silah olmamasından yakınıyordu. Sonuçta *Doom* ve *Quake*'te kullanması en zevkli silahlar elektrikli testere ve baltaydı. Bu konunun üstüne eğilen ekip, havada savurup milletin kafasına kafasına vurabileceğiniz bir topuz koymayı düşünüyor. Oyunda bulunması düşünülen *berserker* adlı malzemeyle bunu birleştirince, oyuncu etrafa dehşet saçmaya başlayabilir ve tek vuruşla diğerlerini darmaduman edebilir. Ayrıca "bouncing gun" adlı bir silah da var, bunun yanında Batman türü bir kanca sisteminin kullanılması da gündemde. Hatta belki (ama sadece belki) bir de lav silahı...

Yeni motorun en büyük özelliklerinden biri de fiziksel hareketlerin artık daha "lastik gibi" olması. Bir roket isabeti alan oyuncu ekranın bir ucundan ötekine uçacak, ayrıca zıplama hareketi de biraz değiştiriliyor. Havada uçmaktan bahsetmişken; gerçekten serbest olarak uçabilmek amacıyla *Duke Nukem 3D* veya *Rise of the Triad*'dakilere benzeyen ve sırta takılan bir roket projesi de var. Ayrıca bütün silahlarınızı bıraktığınız takdirde daha hızlı koşabiliyorsunuz.

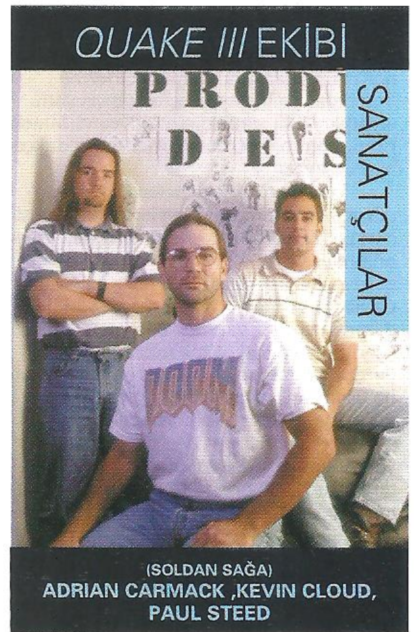
Ancak id'dekiler, bu yeni özellikleri fazla kafa karıştırıcı hale getirmemeye de kararlılar. "Çevreyi, oyunun oynanışını ve temellerini çok fazla değiştirdiğiniz zaman," diyor Cloud, "oyuncular karşısındaki düşmanın stratejisini anlayacak kadar kendilerini oyuna kaptıramazlar. Oyuncu düşmanın hangi silaha sahip olduğunu ve onun ne yaptığını kesin olarak bilmelidir. Bunun yanında kendi silahını ve ne yaptığını da iyi bilmelidir. Bütün bunların yanında bir sürü yeni değişiklik getirirseniz oyuncu afallayıp kalacaktır."

...VE İNSANLAR ÇILGINA DÖNÜYOR!

Spor oyunlarının ilginç özelliklerinden biri de spikerlerdir: John Madden'ın "Boom!" diye heyecanla bağırması ya da Jack Nicklaus 5'te spikerin topu deliğe sokamamanızla dalga geçmesi gibi şeyler. *Rocket Arena, Red Rover* ve *Q-Pong* gibi yeni ve kullanıcılar tarafından yaratılmış *Quake* modlarında oyuna farklı sesler de katılmıştı. id de bu yönde hareket edebilir ve oyuna spikerin ya da kalabalığın seslerini (ya da ikisini de) ekleyebilir.

QUAKE III EKİBİ

SANATÇILAR



(SOLDAN SAĞA)
ADRIAN CARMACK ,KEVIN CLOUD, PAUL STEED

"Bu teorilerin hepsini düşündük," diyor Cloud. "Ve seyircilerin olmasını gerçekten çok istiyoruz. Örneğin bir server'da 8 kişilik bir oyun dönüyor olabilir, ama yüzlerce izleyici vardır. Bu, server'a atlamadan önce bir bekleme odası olarak da iş görebilir. Tabii ki seyirciler oyuncuları yuhalayıp bağırıp çağırabilirler. Oyuncu için ise olay koskoca bir sirki andıracaktır, iyi bir hareket yapınca insanlar alkışlayacaklar. Hatta belki ıslıklamalar bile olabilir."

Peki ya spiker? Yani sıkı bir darbeden sonra sesi Marv Albert'a benzeyen birinin "Yes!" diye bağırması fena olmaz mıydı?

"Eğer nasıl yapacağımızı bilseydik gerçekten çok isterdik" diyor Cloud. "Bu konuda tartışmalar oldu. Mesela bir boks maçı düşünün; bir sürü iyi giyimli insan ve kollarında kızlarla boksçu herifler. Hepsi de iki adamın birbirinin ağzını burnunu dağıtmasını görmek için böyle giyinmişler!" diye gülerek devam ediyor. "Yani bizimki, bölümleri kızların tanıttığı ve bir çeşit spikerin de karakterleri anlattığı bir ölüm arenası projesi. Bu tür şeyleri kullanabiliriz, ancak böyle kan revan içindeki bir arenanın çok da süslü püslü olması biraz garip kaçar. Bazı ek sesler kullanılabilir ama bizim asıl istediğimiz karakterlerin hareketlerini anında anlatacak bir spiker sesi. Ne yazık ki bunu oyuncunun canını sıkmadan nasıl yapacağımızı bulabilmiş değiliz. Düşünsenize, 'oyuncu öldü' demenin binlerce yolu var."

HAREKET KAZANDIRMAK

Quake III'ün animasyonları ilk ikisinden biraz daha farklı. Alıştığımız "deformable-mesh" tarzı animasyonun (yani yara alındığında vücut hatlarının şeklinin değiştiği sistem) yerine daha basit ve hızlı olan parçalı bir sistem getirilmiş. Artık karakterlerin vücutları değişik animasyonlu parçalara ayrılmış ve standart ASCII biçiminde kaydedilmiş. Bu parçaların

HARİTA TASARIMCISI BRANDON JAMES, ZAMANINI BURADAKİLER GİBİ EĞRİ YÜZEYLERLE GEÇİRİYOR. BU MAĞARANIN YAPISININ BÜYÜK BÖLÜMÜ, ÇOK DÜZGÜN OLAN BEZIER EĞRİLERİ SAYESİNDE GERÇEKLEŞTİRİLMİŞ.

herbiri kolayca ayrılabilir olduğu için, mesela tam kafaya isabetli bir atış yaptığınızda kafanın uçacağından emin oluyorsunuz. *Quake II*'de böyle bir durumda kafa vücudun içine çekiliyor ve efekt "kotarılıyordu", ancak *Quake III*'teki kafaların uçması son derece gerçekçi yapılmış. Geometrik olarak incelediğimizde ise *Quake III* modellerinin eski modellerden 100 tane kadar fazla poligon (çokgen) içerdiğini görüyoruz. Bu da baş animatör Paul Steed'in işinin katlanması anlamına geliyor.

Silicon Graphics kullanan bir iş istasyonunda Alias ile animasyon yapmak yerine Steed, standart bir Windows NT paketi üzerinde 3D Studio Max ile çalışıyor. Animasyon hala elle yapılıyor olsa da referans almak gerektiğinde önceden yakalanmış hareketler kullanılıyor. "Mesela yürüme esnasında ayaklarını ne zaman yere bastıklarına çok dikkat ediyorum" diyor Steed. "Yakalanmış görüntülerle çalışırken karşılaşılan sorun şu: Yürüdüğünüzde siz farketmeseniz bile kalçalarınız biraz dönüyor ve bunun gibi bir sürü küçücük hareket oluyor. Ancak oyunda kalçaları her zaman için yere tam olarak dik tutmak zorundayım. Kalçaları döndürürsem bütün vücut dönüyor! Artık bu iş çok yorucu olmaya başladı, sanırım sadece fikir almak için kullanmaya başlayacağız."

> **"Şu anda yaratamayacağımız bir yer şekli yok sayılır. sadece bu iş için ne kadar zaman harcamak istediğimiz önemli"**
>
> CHRISTIAN ANTKOW, BÖLÜM TASARIMCISI, *QUAKE III*

Oyunculardan gelen istekler doğrultusunda programlanan ek hareketler, normal insan hareketlerine çok şey katıyor. "*Quake III*'teki hareketlerin, oyuncunun yaptıklarını daha iyi yansıtmasını istedik, çünkü oyuncular gerçekten çok hızlı hareket ediyorlar" diyor Cloud. "Yani yukarı bakıldığında kafanın da yukarı çevrilmesine ya da sağa dönüldüğünde kafanın hafifçe eğilmesine dikkat ettik."

Oyuncuların hararetle beklediği bazı özellikler nihayet *Quake III*'te kullanılacak; bunların arasında silahların çok daha iyi görülmesi de bulunuyor. Ateşli silahlar çok uzaklardan bile rahatça görülebiliyor, özellikle de artık dev gibi olan BFG. Zıplama ve yüzme hareketleri de daha gerçekçi olacak ve silah değiştirdiğinizi (ki bu saniyenin üçte biri kadar bir zamanda olup bitiyor) rahatlıkla görebileceksiniz. Roketle zıplamaya gelince...Bu mümkün, ancak hala çok komik gözüküyor.

Karakterler üzerindeki doku haritaları oldukça genişletilerek 512x512 boyutuna getirilmiş ve bellekten kazanmak amacıyla bunlar aynı karakter üzerinde birçok kez kullanılabiliyor (silah tutan eldeki parmaklar buna iyi bir örnek). 24-bit teknolojisinin kullanılması sayesinde ekip dijitalleştirilmiş dokuları rahatça kullanarak çok gerçekçi sonuçlar elde edebiliyor: Dijital bir kamerayla farklı açılardan resimler çekildikten sonra, bölüm tasarımcıları Christian Antkow'un ve Brandon James'in yüzlerinin şekli alınarak oyundaki karakterlerden ikisinin yüzüne "yapıştırılıyor". İster inanın, ister inanmayın, yeni motor sayesinde bu iş inanılmaz derecede gerçekçi görüntüler doğuruyor.

Oyundaki olağanüstü ışıklandırma efektlerinden karakterler de nasiplerini alıyorlar. Cilt dokusu ile uğraşan programcıların yapması gereken tek şey özel bir harita çıkartmak. Bu siyah beyaz görüntüde, derinin hangi kısımlarının parlak olacağı motora bildiriliyor. İster Antkow'un gözlüklerindeki parlama olsun, isterse dehşet saçan bir yaratığın üzerindeki parıldayan metal parça, sonuçlar çok etkileyici. Çok basit bir mantık, ama işe yarıyor.

RAHAT OYNAMAK İÇİN

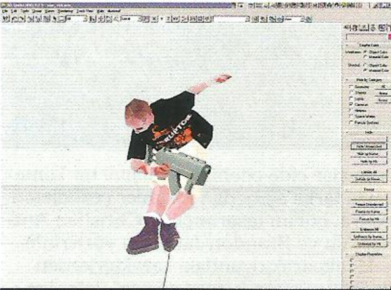
Bir Pentium 166 MMX ve 3D kartıyla *Quake III Arena*'yı kabul edilebilir bir şekilde oynayabilirsiniz, ama grafik kalitesinden biraz ödün vermeniz gerekecek. "Burada oldukça iyi niyetli ve mantıklı düşündük" diyor Carmack. "Standart modda özel ışıklandırmalar gibi efektler bulunuyor, ancak isterseniz Quake II'nin kalitesine gerileyip yalnızca sınırlı efektleri kullanmayı seçebiliyorsunuz." Ayrıca eğri yüzeylerin ayarlarını da değiştirmeniz mümkün; oyunun hızını çok düşürüyorlarsa ayrıntı seviyeleriyle oynayabilirsi-

niz. *Quake II*'yi eski Voodoo çipli 3D kartlarıyla çalıştırabilirdiniz ama ayrıntı seviyelerini düşürmeniz gerekirdi. "*Quake II*'yi rahatça oynatabilen bir bilgisayarda *Quake III* de iyi çalışacak, ama ek özellikler kapatılmış halde." diyor Carmack.

Eski 3Dfx çalışanı ve Glide'ın yazarı Brian Hook, *Quake III*'ü sağlam olarak oynatabilecek sıkı 3D kartlarının bolluğundan çok memnun. "Tüketici seviyesindeki en iyi GL kartı, Rendition v2200 çipsetli Hercules Thriller3D ya da Intel'in i740'ıdır" diyor. "İkisi de çok güçlü 2D/3D kartlar ve üzerlerindeki RAM miktarı da yeterli. Önümüzdeki iki ay içinde de Banshee, Savage3D ve Riva TNT'nin yükselişini izleyeceğiz. Bunların arasında bence Riva TNT sivrilecek. Savage3D de düşük fiyatlı kartlar arasında kendine sağlam bir yer edinecek."

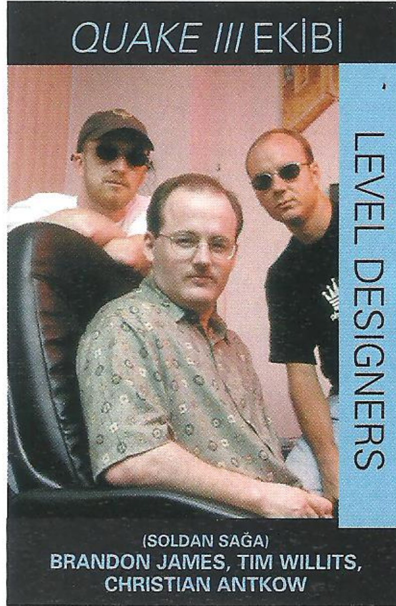
3D kartı olmayan oyuncular da yazılımla render yoluyla kurtarılmaya çalışılıyor, ancak bu pek mümkün değil gibi. "Yazılım destekli bir rasterizer yapmak zorunda kalırsak büyük ihtimalle bunu ışıklandırmaları olmayan bir OpenGL versiyonu olarak ortaya çıkarırız" diyor Carmack. "Böyle bir şey olursa oyun *Quake II*'den bile daha kötü görünür, çünkü bu durum için optimize edilmedi."

Cloud da Deathmatch temeline dayanan bir oyunda hızın esas olduğu fikrine katılıyor. "Oyunu gerçekten hızlı tutmak istiyoruz" diyor. "Böyle bir oyun yaparken birçok şey üzerinde konuştuk, ama bunlardan en önemlisi hızdı. Ayrıntı seviyesi *Quake II*'de olduğundan daha fazla ve görüntüler de eskisinden çok daha etkileyici."



ÖNCEDEN YAKALANMIŞ VERİLERİ *QUAKE III* KARAKTERLERİNE YAPIŞTIRMAK 3D STUDIO MAX İLE ÇOK KOLAY. BURADA SANAL BİR CHRISTIAN ANTKOW'U, MEŞHUR RAILGUN İLE BERABER GÖRÜYORSUNUZ.

QUAKE III EKİBİ



(SOLDAN SAĞA)
BRANDON JAMES, TIM WILLITS, CHRISTIAN ANTKOW

Bu hız konusu Carmack için o kadar önem kazanmış ki, göz zevkini okşayan birkaç özellikten vazgeçmek zorunda kalmışlar. Yer şekillerine daha fazla üç boyutlu havası veren yükseltili harita tekniği yakın geçmişte çöpe atılmış. Eğer bu özellik korunsaydı, mütevazi sistemlerde kabul edilebilir bir hız elde etmek büyük bir sorun olacaktı.

GECİKMEYİ YOKETMEK

Quake III Arena'nın online oyuna verdiği büyük önemi düşününce, Carmack'in ağ kodunu mükemmel hale getirmek için nasıl uğraştığını tahmin edebilirsiniz. Bu oyun şimdiye kadarki en kusursuz ve saydam online oyun olabilir, bunu sağlayan da client ve server tarafındaki olağanüstü tahmin mekanizması. Bir silahla ateş ettiğiniz anda sesini duyuyor ve parıltılarını görüyorsunuz. Silah seçimi ise göz açıp kapayana kadar yapılabiliyor.

Hareket eden varlıklar (ya da oyundaki hareketli herşey diyebiliriz), sık sık kavisler veya düz çizgiler şeklinde ifade ediliyor. "Kapıların ve düzlüklerin online olarak gönderilmesi, bir başlama zamanı ve parametrik gösterimlerle gerçekleştiriliyor" diyor Carmack. "Bunu yapmaktaki amacım veri paketlerinin iletimini düzgünleştirmekti. Geriye doğru giderek başa dönüp herşeyin tam olması gerektiği anda başlamasını sağlayabiliyorsunuz." Yani kısacası artık hareketlerde anormallikler görmeyeceğiz.

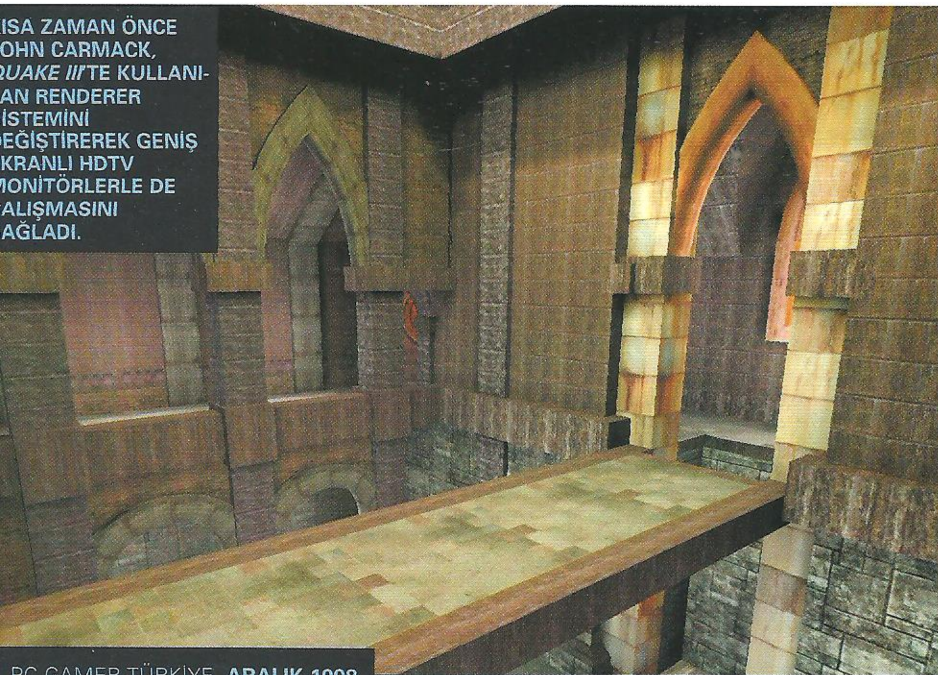
Oyuncular ise bambaşka bir konu. "Tahmin etmesi en zor şey, diğer karakterlerin ne yapacağıdır" diyor Carmack. "Tahmin edilememenin yanısıra, tek karelik bir zamanda bile yön değiştirebilirler. Ayrıca sürekli olarak güncellenme özellikleri de yok." Yani client, oyuncunun az sonra ne yapacağı konusunda destekli tahminler yapacak ve bir karakter kısa zamanda farklı yönlere hızlıca koştuğunda ortaya çıkan bozulmalar ve kesiklikler önlenecek.

GODOT'YU BEKLERKEN

Quake III henüz gelişme sürecinin çok başlarında ve bu sayfalarda gördüğünüz görüntüler oyunun son halinde yer almayabilir bile. Ancak oyun şu anda gayet oynanabilir gözüküyor: DeathMatch yapmak mümkün, ayrıca geçici dokular kullanan birkaç silah da oyuna konmuş. "John, bir an önce oyunun tam olarak çalışan bir halini yapmamızı istiyor; böylece yenilikleri oynayarak test etme imkanımız olacak." diyor Cloud.

Peki gelecekte neler olacak ve Trinity projesinin durumu nedir? "*Quake III, Trinity* değilse bile ona ancak bu kadar yakın olabilirdi!" diyor Cloud. "Sanırım aradaki en büyük fark, ayrıntı seviyelerinde ve bu seviyelerde büyük değişiklikler yapabilme yeteneğinde ortaya çıkıyor. Böylece büyük dış ortamlar yaratabiliyorsunuz, ancak tabii bir DeathMatch oyununda bu o kadar da önemli değil. İnsanlar DeathMatch oynarken koskoca alanlarda koşturmak istemezler. Bunun dışında, Trinity için olmasını istediğimiz herşey *Quake III*'te zaten olacak."

Konuşmanın konusu kaçınılmaz olarak oyunun ne zaman piyasaya çıkacağına geldiği zaman id yetkilileri tahmin edebileceğiniz gibi "Bittiği zaman çıkacak" diyorlar. Geçen yıl *Quake II*'nin yaptığı gibi tatile denk gelen bir çıkıştan da bahsedildi, ancak projenin şu anda içinde bulunduğu duruma ve daha yapılması gerekenlere bakıldığında bu pek mümkün gözükmüyor. Bunun yerine oyunu gelecek yılın ilk aylarında (Mart veya Nisan gibi) piyasaya vermenin daha uygun olacağını söylüyorlar. Tabii söz konusu id olunca her an herşey mümkün...



KISA ZAMAN ÖNCE JOHN CARMACK, *QUAKE III*'TE KULLANILAN RENDERER SİSTEMİNİ DEĞİŞTİREREK GENİŞ EKRANLI HDTV MONİTÖRLERLE DE ÇALIŞMASINI SAĞLADI.

Apache™
Micro Peripherals, Inc.

APACHE SAVAŞA HAZIR...

PC MAGAZINE TÜRKİYE
EYLÜL 1998





NETExpress GOLD



56 kbps Internal / External / PCMCIA
Data/Fax/Voice
Full duplex Speakerphone
Auto Detect V.90 ITUStandart & K56flex,

Modem uyumluluk:
V.90, K56flex, V.34 plus, V.34, V.FC, V.32bis, V.21, V.23, Bell 212A & 103

Comport:
COM1-COM4 IRQ's: 2,3,4,5,7,10,11



Error Correction:
V.42 LAMP and MNP2-4 (Error Correction)
V.42 bis and MNP5 (Data Compression)

Data Format: Asynchronous

Fax:
14400 / 2400 bps send / receive, CCITT V.29, V.27 ter, V.21Ch.2

Genel Özellikler:
EN41003 ve EMC özelliklerine tam uyum. DAA dizayn board harici dip switch özelliği sayesinde bilgisayar kasası açılmadan IRQ ayarı yapabilme, Power on Auto-Dial, Auto Answer, Auto Fall-Forward & Fall-Back, Caller ID, Auto Speed Selection, Last Number Redial, Non-Volatile RAM stores 4 sets of telephone numbers and 2 configurations.



TAVSİYE EDİYORUZ!



MADE IN USA

Auto-Detect 56K Connection!



HEAD OFFICE: Büyükdere Cad. Raşit Rıza Sok. No: 10/1 Mecidiyeköy/ İSTANBUL
Tel: (0212) 212 98 50 (10hat) Fax: (0212) 212 98 57 - 212 87 66
BAKIRKÖY STORE: Bakırköy Pasajı Halkçı Sok. No: 31/16 Bakırköy/İSTANBUL
Tel: (0212) 572 16 24 Fax: (0212) 543 89 57
http:www.multimedya.com e-mail: mgeorge@prizma.net.tr. ICQ:12372808

Arzum 213 62 06

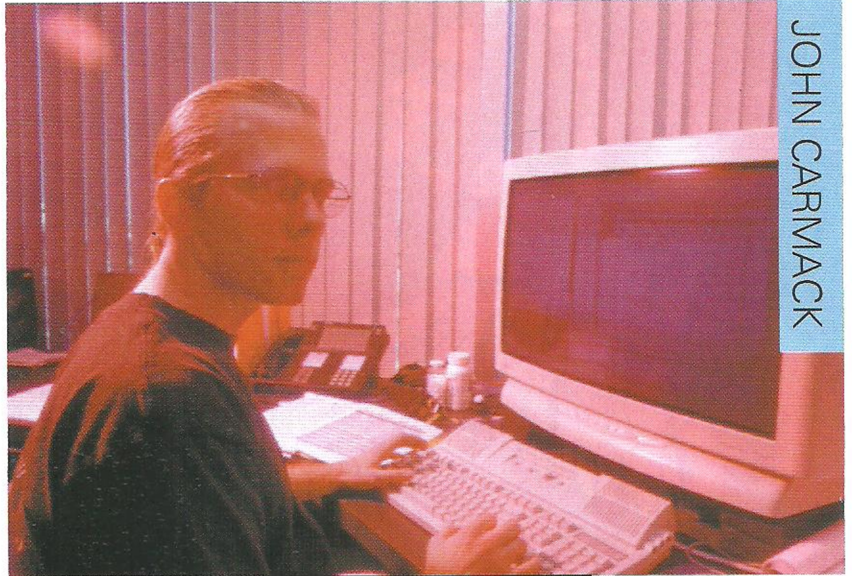


CARMACK 3:16

3D'nin Ustasıyla Bir Röportaj

Wolfenstein, Doom ve Quake'in grafik motorlarını yarattıktan sonra John Carmack'in biraz dinlenmeye çekileceğini düşünmüştük. Kim bilir, belki Ferrari'lerinin birinde uzun bir yolculuğa çıkar ve birkaç ay tatil yapardı. Ama hakkında konuştuğumuz kişi John Carmack ve bu adama kalırsa id'de dinlenmeye zaman yok!

Bir kez daha, Carmack incelik göstererek bizi *Quake III*'ün arkasında yatan teknoloji ve id'nin karşı karşıya bulunduğu yol ayrımları hakkında bir sohbete davet etti.



JOHN CARMACK

Quake II ile bu sektörde bir kez daha standartları belirledikten sonra neden DeathMatch tabanlı bir devam oyununa yöneldiniz?

Aslında en baştaki niyetimiz yalnızca *Quake III*'ü yapmaktı. Gayet açık bir plandı ve büyük ihtimalle çok da başarılı olacaktı. Temel olarak *Quake II*'nin sanatsal yapısını ve konusunu alıp, benzer bir oynanışla ve yepyeni bir grafik motoruyla bunu genişletecektik. Bunu yapmaya henüz başlamıştık ki, oyunu geliştiren ekipte bazı sorunlar başgösterdi. Sanatçılar önceden yüzlerce kez yaptıkları şeyleri 24-bit renkle ve yeni haritalarla tekrar yapmak konusunda hiç de istekli değillerdi ve hiçkimse heyecanlı görünmüyordu. Kimse proje için çok hevesli davranmıyordu.

Ne yapacağımız konusunda birçok fikir üzerinde durduk ve *QuakeWorld*'ü bitirdikten sonra aklıma gelen bu fikirde karar kıldık. Her zaman için, sadece online oynanmak üzere tasarlanmış bir oyunun hayalini kurmuştum. Bu konuyla ilgili harika şeyler yapılabilir.

Bunun bir action oyunu için ticari olarak uygulanabilir olup olmadığı şüpheli, ancak genel görüş, iki farklı oynanış sunan alışılmış oyun türü yerine sadece multi-player üzerine yoğunlaşan bir oyun yapmanın başarı getireceği yolundaydı.

Sizce *Quake III* oyunculardan ne kadar ilgi görecek?

Quake II, *Quake*'in rendering teknolojisinin elverdiği ölçüde değiştirilmiş bir versiyonuydu. Ayrı tutulan renderer'lar arasındaki uyum gayet iyiydi, ancak temel olarak *Quake*'ten çok da farklı değildi. *Quake III*'ün rendering sistemi ise tamamen yeni bir tasarım, bu yüzden birçok yenilik var. Kısaca söylemek gerekirse artık herşey 24-bit renk kullanıyor ve ayrıca eğri yüzeyler gibi insanların alışık olmadığı bir sürü yeni şey eklenmiş durumda. *Unreal*'da ne varsa (sis tabakaları ve ışık küreleri gibi), yeni sistemimizde de o güzel özellikleri bulabileceksiniz.

Trinity Projesinden *Quake III*'e sızan özellikler var mı?

Ağ yapısı *Quake III* için tamamen baştan yaratıldı. Bu konuda gerçekten çok göze batan gelişmeler olacak. Bunun *Trinity* projesiyle aslında pek bir ilgisi yok, amacımız sadece ağ üzerinde oynamak hakkında daha sıkı çalışmak ve bunu ilerletmeye uğraşmak. Planlarımızda bulunmayan şeyler hakkında da konuştum, mesela sınırsız mekanlar gibi. DeathMatch türü bir oyun için bu pek de uygun sayılmaz. Birçok multi-player oyun da nispeten daha küçük ölçekler dahilinde olacak. Bu tür bir oyunda *Quake II* tarzı büyük haritaları kullanmamız pek doğru olmazdı.

Birkaç yüz insanı kaldırabilecek bölümler tasarlanabilir. Hep birilerinin çıkıp *Quake* Orduları gibisinden birşey yapmasını istemişimdir. Mesela büyük ölçekli takım manevraları ve otuzar kişilik takımlar kullanılabilirdi. O zaman arada çok farklı bir etkileşim türü olurdu.

> **"Her zaman için, sadece online oynanmak üzere tasarlanmış bir oyunun hayalini kurmuştum. Bu konuyla ilgili harika şeyler yapılabilir. Bunun bir Aksiyon oyunu için ticari olarak uygulanabilir olup olmadığı şüpheli..."**
>
> JOHN CARMACK, ANA BEYİN, *QUAKE III*

Motor sıfırdan mı yaratıldı?

Renderer'ı yapmaya başladıktan sonra bunun bölüm tasarlamak için harika bir yol olduğuna karar verdim. *Quake II*'de renderer ayrı bir DLL dosyasında ve kendi arayüzüyle birlikte bulunduğu için, bunu aldığımda *Quake II*'deki herşeyi kullanabiliyordum. Yani *Quake II* oyun mantığıyla etrafta koşup eşyalar toplayabiliyordunuz, hem de bir voxel renderer ile! Bu muhteşemdi.

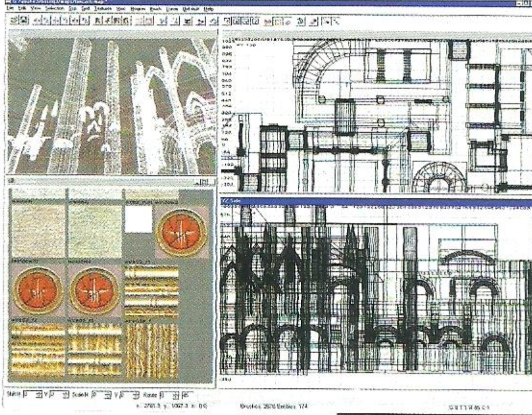
Kodun geri kalanının büyük kısmını yeniden yazıyorum ama bunlar üzerinde de işe tertemiz bir sayfadan başlamadım. Temel komut verme işlemleri gibi konulara değindik. Neredeyse her alt kümede bir sürü iyileştirme yapıldı. Klavye kodu artık uluslararası klavyeleri de destekliyor. Bütünün güzelliğini etkileyen bunun gibi ufacık şeyler aslında. Farklı metinlerde değişik renkler kullandık. Ağ ile ilgili kod tamamen değiştirildi. Oyun mantığına baktığımızda ise, client-side oyun mantığında yepyeni bir kod modülü var, bura-

da çok parçalı bütün varlıklar ve olaylar birleştiriliyor.

Quake III yayınlandığı zaman ortalama bir bilgisayar oyuncusunun sistemi sizce nasıl olacak?

Standart PC oyuncusunun sistemi, 3D kartıyla desteklenmiş bir Pentium II sistemi olacak. 3D hızlandırıcıların hepsine destek vermemiz mümkün değil, bu gerçekten çok geniş bir sektör, ama gerçek şu ki şu anda satılmakta olan sistemlerin birçoğu hatalı çipler içeriyor. Mesela OEM sistemlerde şu sıralar verilenler: ATI Rage Pro ucu ucuna da olsa yeterli sayılabilir; Permedia 2'ler satılıyor, bunlar da iyi olabilir, ancak *Quake II*'de de olduğu gibi bazı özellikler için yetersiz kalacaklar. Renkli ışıklandırma olmayacak, üstelik *Quake III*'e özel olan noktasal parlamaları da veremeyecekler. RIVA 128 yeteri kadar hızlı, sürücüleri falan çok iyi, ancak çipin içinde bazı sorunlar var. Rasterization ve blending için yeterli bit hassaslığını sağlayamıyor. Asıl büyük sorun ise alfa kanallarında üçgenlerin enterpolasyonunu desteklemiyor, yani noktasal ışıklandırma efektlerini yapamayacak. Ama oyun için kesinlikle yeterince hızlı.

Voodoo kartlarının hepsi herşeyi doğru yapıyor. Intel'in i740 kartları da gayet iyi. Rendition kartlarının performansı da iyi ve gelecekte çıkacak kartlar da çok parlak görünüyor. Önümüzdeki birkaç ay içinde çıkacak yeni nesil (yani Matrox'lar, Savage3D'ler, TNT'ler ve Banshee'ler) ise muhteşem. Herbirinin tek tek zayıf ve güçlü yanları var, ancak bunlar keyfe keder ve genel olarak baktığınızda herşeyi doğru yapıyorlar.



YENİ LEVEL EDİTÖRÜ *WORLDCRAFT* VEYA *BSP*'YE GÖRE ÇOK DAHA KARMAŞIK. TIM WILLITS'İN KATEDRALİ KADAR AYRINTILI BİRŞEY YARATMAK GERÇEKTEN ÇOK FAZLA ZAMANINIZI ALACAK.

Multi-player konusuna gelince, sanırım müşterilerimizden birçoğunun 3D kartları olacak. Yazılımla rendering yapmayarak belli bir kesimi yitireceğimizi biliyorum ama konu multi-player olunca daha şimdiden bazı riskler beliriyor. Yazılımla rendering işini olduğu gibi bir kenara atmak suretiyle mimari olarak bir sürü yenilik yapma fırsatı yakaladık, önceden bahsettiğim poligon render etme işi de bunlardan biri. Oyunu bu bakımdan geliştirebiliyoruz ve en çok odaklandığımız şey bu. Herşeyi aynı anda elde etmeye çalışmak yerine belli şeylere odaklanarak, çalıştığımız konularda çok daha iyi yerlere gelebiliyoruz.

3D kart pazarındaki çeşitlilik sizce iyi mi, yoksa kötü mü?

Önceleri, ilk nesillerde, bazı kötü tasarımların bulunduğunu düşünüyorum, mesela bazıları gereğinden çok daha güçlüydü. Şimdi sanki herşey biraz daha oturdu, herkes neyin gerekli ve neyin yeterli olduğunu biliyor. İsim vermek istemiyorum ama birkaç tane 3D şirketinin dünya yüzeyinden silindiğini görmekten büyük zevk alacağım. Bu herkesin hayatını kolaylaştırırdı, çünkü güçlü ve ünlü kartlar herşeyin altından rahatça kalkabildiği için diğer şirketlerden tamamen yepyeni icatlar çıkmıyor.

Quake motorlu oyunların dışında pek fazla GL oyunu bulunmuyor Direct3D'nin son hali ve DirectX 6.0 hakkında neler düşünüyorsunuz?

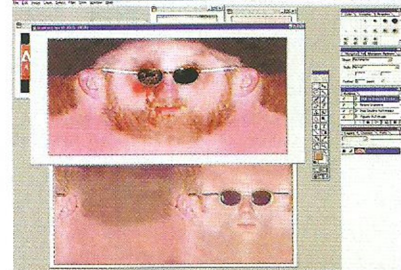
DirectX 6 oldukça iyi. Birçok yeni işlev eklemişler ve kullanması daha kolay. Ancak hala daha Microsoft platformuyla sınırlı ve bu biraz sinirimizi bozuyor.

BU YERALTI ARENASI, *QUAKE III*'TEKİ YENİ IŞIKLANDIRMAVE EĞRİ YÜZEY EFEKTLERİNİ AÇIKÇA SERGİLİYOR.

UNIX platformlarda da çalışacağımızdan emin olmak istiyoruz, hatta işler iyi giderse Macintosh bile düşünülebilir.

Quake III motorunu, ileride çıkacak olan oyun makinelerine (mesela Sega'nın DreamCast'ı gibi) uyarlamak gibi bir düşünceniz var mı?

Oyun makineleri üzerinde çalışmaktan birçok yönden nefret ediyorum. Yalnızca teknik açıdan bakarsanız en başta çok eğlenceli geliyor: Sabit bir donanım üzerinde çalışmak ve çeşitlilik konusunda endişelenmemek güzel. Ama oyun makineleri pazarında çalışmak ve büyük Japon şirketleriyle yüzleşmek gerçekten zor. Bunu kendi evimizde bir daha yapacağımızı hiç sanmıyorum. Yaptıklarımızın dışarıdakiler tarafından kullanılmasına izin veriyoruz ama hiçbiri büyük başarılar elde edemiyorlar. Aslına bakarsanız biz de onları çok umursamıyoruz. Şimdilerde ise bu konuda daha gevşek davranmaya başladık, onların daha serbest olarak çalışmalarına imkan vereceğiz. Eskiden daha paranoyak davranıyorduk, "PC'dekine olabildiğince benzetmeye çalışın, sizin birşeyleri yanlış yapmanız yüzünden başımız ağrısın istemiyoruz" falan derdik. Ancak bu platformlardaki bellek miktarı hızla arttıkça PC'dekini görsel olarak biraz andıran birşey yapıyorlar ve başka hiçbir şey eklemiyorlar. Bu da ortaya iyi bir oyun çıkaramıyor. Bunun için onları biraz rahat bırakacağız. Eminim ki oyun makinelerinde bizimkinin türevlerini göreceksiniz, üstelik yeni konsollar da gayet iyi.



***QUAKE III*'TE TANIDIK YÜZLER GÖREBİLİRSİNİZ. DİJİTAL KAMERAYLA ÇEKİLMİŞ BİRKAÇ RESİM VE BİRAZ ÇALIŞMAYLA...**



...ID EKİBİ JAMES BRANDON'I OYUNDAKİ İLK İNSAN HALİNE GETİRMEYİ BAŞARDI. BİLDİNİZ, GÖZLÜKLERİN ORTASINDAKİ KURŞUN DELİĞİ DE "ER RYAN'I KURTARMAK" FİLMİNDEKİ POTEMPKIN GEMİSİ SAHNESİNE YAPILAN BİR GÖNDERME.

O eğri yüzeyleri nasıl beceriyorsunuz?

Onlar irrasyonel Bezier eğrilerinden oluşmuş ağlar. Ayrıntı seviyesini istediğimiz gibi seçebilmek için bu eğrileri dinamik olarak şekillendiriyoruz: Böylece mesela bir kemer iki tane poligon gibi gözükecek kadar küçülene dek bunları döşeyebiliyor veya olağanüstü bir ayrıntı seviyesine kadar inebiliyorsunuz. Aslında bunları başta tahmin ettiğimden çok daha fazla kullanıyoruz ve sanırım üzerlerinde çarpışma testi yapma yöntemlerimi değiştirmem gerekecek. Eğrileri ilk kez yerleştirirken, onları sütunlar ve kemerler gibi yerlerde kullanacağımızı düşünmüştüm. Ama Brandon'ın yaptığı şeylerden sonra (mesela eğrilerden yola çıkarak koskoca bir bölüm yapmak gibi), galiba bazı şeyleri gözden geçirmem gerekiyor.

Dışarıdan bazı tanıdık NURB modelleri alma yeteneğini de kullanmayı düşünüyorum. Ancak kübik NURB'ler yerine kuadratik Bezier eğrilerini kullanmamızın başlıca nedenlerinden biri editörde çalışırken daha az sayıda kontrol noktasıyla uğraşmak zorunda oluşumuz. Kuadratik bir patch sadece 9 noktayla belirlenebilirken kübik bir patch 16 nokta istiyor. Kesirli patch'lerle uğraşmaya başladığınızda ise her nokta için ek bir parametre daha gerekiyor ve bu şekilde bir şeyler yaratmak çok daha uzun sürüyor. Bunları döşemek de daha fazla zaman alıyor ama tabii ki bu ikinci planda kalıyor.

Hmm, şey, evet, ben de böyle düşünmüştüm. Peki noktasal yansımalar gibi efektleri eklediğiniz zaman nasıl bir hız elde ediyorsunuz?

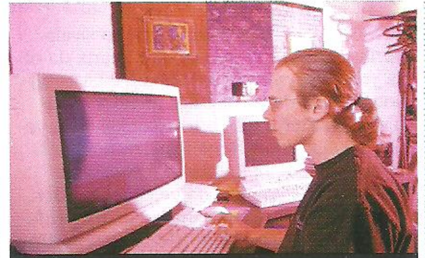
Noktasal yansımalar şu anda gerçekten çok iyi durumda. Ne olduğunu anlamak için biraz daha fazla hesaplama ve işlem gücü gerekiyor, ancak zaten mevcut olan bir blending modunu kullanmayı başardım ve bunun rasterization yükü normal ışık haritalarının yanında solda sıfır kalıyor.

Quake III'te vermek zorunda kaldığınız tavizler oldu mu?

Taviz her zaman verilebilir ama o zaman da başka yerden kazanırsınız. Mesela yükseltili haritalar çok iyi bir örnek: güçlü donanım isteyen bu özellik, yavaş tempolu bir oyunda çok güzel durabilir. Üzerine ışık vuran bir yığın eşyanın üst üste dizilmiş tuğlalar gibi görünmesini engelleyen güzel bir efekt. Böyle bir efekti multi-player üzerine yoğunlaşmış bir oyuna koymak saçma olurdu. Bazıları "ikisi de olsun" diyor ama bence bunun yolu bu değil. Yükseltileri de işin içine katmak istiyorsanız sonuna kadar gitmelisiniz ve bütün tasarımınız bu yönde olmalı. Eğer oyuncuların %90'ının bunu kullanmayacağını biliyorsanız bir sürü zaman harcamış, kaynakları tüketmiş ve onlara vasat bir deneyim yaşatmış olursunuz.

Quake III hakkında Internet'teki insanlardan bir kısmının kopardığı gürültü hakkında ne düşünüyorsunuz?

Internet'teki tepkiye oldukça şaşırdığımı ifade etmeliyim. Internet toplumu multi-player üzerine yoğunlaşır, buna rağmen şikayet eden bir sürü insana rastladım. Aslına bakarsanız toplumun fikri beni çok da ilgilendirmiyor, insanlar hep böyledir. Birşeyi belli bir haliyle seviyorlarsa, herhangi bir değişikliği kötüye yoracaklardır. İnsanların yargıları gelip geçicidir, dünyadaki herkesi mutlu etmeye çalışırsanız kendiniz mutsuz olursunuz.



CARMACK "*DOOM*'UN MODERN TEKNOLOJİ İLE YAPILACAK BİR DEVAMI BÜYÜK GÜRÜLTÜ KOPARIR" DİYOR. YAPABİLECEĞİMİZ YALNIZCA BEKLEYİP GÖRMEK.

Wolfenstein veya *Doom*'a geri dönmeyi hiç düşündünüz mü?

Bu çok sık soruluyor. Çalıştığımız kişilerden bir *Wolfenstein* oyunu yapmamız konusunda iki ayrı teklif aldık ve bir iki seferinde buna oldukça da yaklaştık, ancak bazı nedenler yüzünden biraz korktuk. Yine de bence harika bir fikir, çünkü *Wolfenstein*'ın avantajı şu: İkinci Dünya Savaşı'nı ve Nazileri herkes biliyor. İnsanlara tanıdık birşeyler verebilmek çok önemli, LucasArts'ın en büyük avantajı da bu. *StarWars* serisini herkes bilir. Konuyu anlamaları için *StarWars*'u anlatmanız gerekmez. Olduğu gibi hemen alırlar, işte en büyük avantaj burada yatıyor. *Wolfenstein* da bu yönden şanslı, siz eski savaş filmlerinin klişe kahramanını canlandırıyorsunuz ve insanlar bunu hemen kapıyorlar. Bence harika bir oyun olurdu. Bazı yeni oyuncular *Wolfenstein*'ı hayatlarında oynamamışlar, bazıları ne olduğunu bile bilmiyor. Ne olursa olsun bu fikir kulağa çok hoş geliyor.

Doom'un devamını modern teknolojiyle yapmak kesinlikle çok ses getirirdi. *Quake III Arena*'dan sonra ne yapacağımız konusunda gerçekten hiçbir fikrimiz yok, çünkü bu *Quake III*'ün nasıl tepki alacağına çok bağlı. Şu anda bir şey söyleyemiyoruz. Eğer *Quake III* Arena bir hit olursa o tarz şeyler yapmaya devam ederiz. Bunu zaten uzun zamandır istiyordum. Ama yine de oyun çıktığında daha önceki oyunlarımızın yarısı kadar satması ihtimali de var. Bu tür şeyleri oynamak isteyenlerin sayısı o kadar da çok olmayabilir. O zaman herhalde tek oyunculu başka bir oyun yaparız, *Doom 2000* veya ona benzer bir şey.

HER ZAMANKİ GİBİ YİNE İŞ

id Genel Başkanı Todd Hollenshead İle Bir Söyleşi

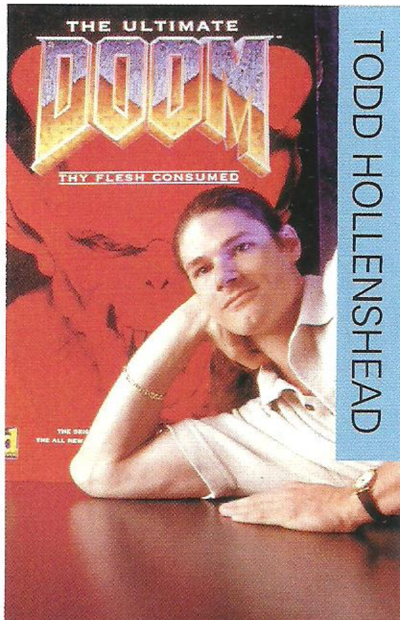
Todd Hollenshead, id'in finansal düzenlemelerinin arkasındaki adam olsa da, düzenli bir muhasebeci tipinden çok uzak. Tam tersine id'in yazılım kabilesinin bir üyesi ve birçok işadamından farklı olarak nasıl DeathMatch yapılacağını bilen biri. Hollenshead, *PC Gamer* ile teknolojiyi lisanslamak, *Quake* yan ürünlerini en üst kalitede tutmak ve id'in yönelebileceği yollar konularında konuştu.

Siz "Biz Guy;" olarak biliniyorsunuz, peki işler nasıl gidiyor?

Gerçekten iyi. Şikayet etmeye hiç de hakkımız olmayan bir konuma geldik. Activision'la ilişkilerimiz çok iyi ve oyun makineleri konusunda da halen GT gibi başka dağıtımcılarla çalışmalarımız var. Satışlar çok iyi, bunun için hiç kaygımız yok. Sanırım yerimize çok sağlam bir şekilde oturduk.

Quake II motorunun hakların verdiğiniz lisans sahipleri ne alemde?

Hangi tarihte piyasaya çıkacakları konusunda onları yakın takipte tutmuyoruz. Yalnızca arada sırada bir istekleri var mı diye sormak için bağlantı kuruyoruz. *Raven* yakında *Heretic II* ile geliyor, sanırım zamanında çıkacak. Internet'te *Half-Life*'ın piyasaya sürülmesinin an meselesi olduğu ve Ritual'dakilerin de *SiN* ile Ekim de ortalığı karıştıracakları haberleri dolaşıyor. Sonra *Daikatana* ve *Anachronox* var. Şu anda ne halde olduklarını bilmiyorum ama sanırım John Anderson'ın ayrılması yüzünden *Daikatana* biraz gecikecek, galiba yeni bir bölüm tasarımcısı ve programcı arıyorlarmış. *Anachronox* ise büyük bir oyun, galiba üzerinde çok uğraşıyorlar. Tom Hall bir keresinde bize tasarım belgelerinden birini göstermişti, neredeyse bin sayfaydı! Bütün bu işleri 12 ayda yapmak çok zor, ama proje ile ilgili herşey yolunda gibi görünüyor. Bu arada Xatrix de *Kingpin* üzerinde çalışıyor.



TODD HOLLENSHEAD

Birçok tasarımcı *Quake* motoruyla çalışmanın son derece zor olduğundan yakınıyor. id'de birileri bu geliştiricileri desteklemek gibi bir hizmet veriyor mu?

Üçüncü şahıslara destek sağlamak için özel olarak ayrılmış bir kadromuz yok. Bence oyun yapmak zaten yeterince zor, bu yüzden biri kalkıp da "*Quake* teknolojisiyle çalışmak çok zor" dediğinde "Evet, kolay olsaydı herkes bu işle uğraşırdı, değil mi?" diyorum. İyi bir oyun yapmanın kolay olacağını kimse söylemedi, çok zor ve zahmetli bir iştir, kotarmak için de kendinizi konuya çok iyi vermeniz gerekir. Dünyadaki en iyi teknolojiye sahip olsanız da bundan kaçamazsınız.

Unreal teknolojisi ile bölüm tasarlamanın *Quake* teknolojisinden daha kolay olduğu, çünkü BSP işleme ve VIS zamanlarının daha az olduğu yolunda fikirler var. Çok fazla işlem gücü gerektiriyor. Tabii ki Carmack *Quake* motorunu tasarlarken, üzerinde BSP ve VIS işlemlerini yapmak için sadece bir Origin2000'imiz olduğunu biliyordu. Tasarım Pentium MMX'ler, Pentium II'ler ve hatta iki işlemcili sistemlere göre yapılmamıştı. Bu yönden bakıldığında zaman alıcı olabilir, bu onun bir parçası.

> **"Birçok kişi *Wolfenstein*'ı tekrar istiyor. *Doom*'a bile geri dönebiliriz ya da yepyeni birşey de ortaya atabiliriz. Önümüzde çok seçenek var. *Arena*'nın başarısının boyutu bizim için en büyük ölçü olacak."**
>
> TODD HOLLENSHEAD, CEO, ID SOFTWARE

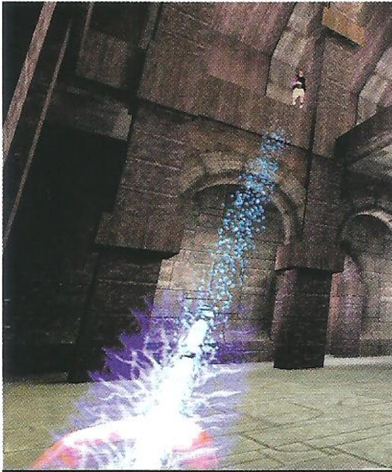


KANALİZASYON TEMALI BÖLÜMLERDEN BİRİ. SİS TABAKASININ ARKASINDAKİ PARLAMALARA VE IŞIK HARELERİNE BİR BAKSANIZA!

Quake II motorunu lisanslamanın bir milyon dolar tuttuğu doğru mu?

Lisanslama şartlarını pek açıklamayız. "Tutarı şu kadardır" diye bir madde de aslında pek yoktur ve üstelik bu miktar da öyle 1 milyon dolar falan değildir, çok daha azdır. Her iş anlaşmasında olduğu gibi şartlar burada da değişebilir ve bir lisansta belirli noktalar ararız. Teknolojimizi vermeden önce karşımızdakinin ciddi olduğundan emin olmak isteriz, ayrıca teknolojiyi verdiğimizde elimize birşey geçmesini ve ürünün çıkıp çıkmamasının sallantıda olmamasını da bekleriz.

Ama birileri kendi oyununun kesinlikle bir klasik olacağından eminse ve bize yeteri kadar ödeme yapmaya hazırsa, o zaman biz de şartları gevşetebiliyoruz. *Apogee*'nin lisans için ödediği ücretin ne kadar büyük olduğunu hatırlıyorum da, Epic'tekilerin *Unreal* ve benzerleri için istediği paradan çok da-



YERDEN FIRLAYAN BU MADDELERE DİKKAT EDİN. CANINIZI FENA YAKIYORLAR!

ha fazlaydı. Ama *Apogee*'dekiler *Duke Nukem Forever*'ın bir hit olacağından o kadar eminler ki o sayılar bizim hakkımız gibi görünüyor. Kimsenin parasını emmeye çalışmıyoruz, sadece yapacakları oyunun zamanında hazırlanıp piyasaya sürülmesi bizim çıkarımıza, o kadar.

Henüz kimse *Quake III* motoruna talip oldu mu?

Buralarda biraz üstü kapalı konuşmam gerekiyor, çünkü konuşabileceğimiz pek birşey zaten henüz yok. *Quake III* motorunu kimseye lisanslamadık, ama bu oyunun çıkmasından önce kimseye lisans vermeyeceğimiz anlamına gelmez. Genelde bu konulardaki felsefemiz şudur: Teknolojik gelişmelerde "Şimdi buradayız, X kadar zamanda şu kadar yol alacağız" diyemezsiniz, daha çok "Şu anda buradayız, kuzeye yönelmiş durumdayız ama kuzeydoğuya veya batıya veya başka bir yere de kayabiliriz" diyebilirsiniz. Özellikle Carmack ile varacağımız noktanın ne olacağını pek bilmiyoruz. Bir iş üzerinde uğraşırken doğru olduğunu düşündüğü yeni birşey görüyor ve yönünü bir anda değiştirerek bambaşka şeylere yöneliyor. Teknolojinizi birine lisanslıyorsanız bu tür gidiş gelişlerle kafalarını karıştırmak istemezsiniz. Biz o teknolojiye alışığız, ama diğer şirketler değiller. Yolun sonunu net olarak görebilecek kadar ilerlemeden lisanslama konusunu gündeme getirmeyi doğru bulmuyoruz.

Quake T-Shirt'lerini ve şapkalarını gördük ama id bunların dışında pek *Quake* eşyası üretmemiş. Bunun sebebi nedir?

Adrian [Carmack] bu eşyaların en iyi kalite olması konusunda çok ısrarlı. Hiçbir şeyin yanlış gitmesini istemiyor. Diğer bazı şirketler oyunlu saatler ve buna benzer şeyler yaptılar. 3D bir oyunu LCD bir ekran üstünde görüntülemeye çalıştılar. Ücreti fena olmayan bir projeyle çıkıp gelen bir şirket vardı ve Adrian'a bunu anlattım. Şöyle dedi: "Tiger Electronics mi? Hadi ordan!" [Hollenshead gülüyor].

Bazı oyuncak figürler üstünde duruyoruz. Henüz bir anlaşma yapılmadığı için ayrıntıya girmeyeceğim, yoksa insanlara yapmamalarını söylediğim şeyi kendim yapmış olurum. Şunu söyleyebilirim, umarım yakında bu işi bağlarız ve üzerinde çalıştığımız projeleri Internet'ten yayınlarız. Bence bu herkese harika gelecek, Adrian da fikri sevdi. Zaten Adrian bile sevdiyse o fikir gerçekten harika demektir.

Ama bunun gibi şeylerden çok da fazla yapmayacağız, mesela *Quake* takıları gibi. İnanın bana, bunlardan kazandığımız para kimsenin dişinin kovuğuna gitmiyor, hatta takıları yapan adamın bile. Bu işi yalnızca büyük bir *Quake* hayranı olduğu için ve boş zamanlarında yapıyor. Bir de topluluğa destek olmak için.

> **"Quake III motorunu kimseye lisanslamadık, ama bu oyunun çıkmasından önce kimseye lisans vermeyeceğimiz anlamına gelmez."**
> TODD HOLLENSHEAD, CEO, ID SOFTWARE

Bu tür eşyaları önce ilginçlik yönünden, sonra parasal yönden değerlendiriyoruz. Ne pahasına olursa olsun kar getirecek birşey olması gerekmiyor. 1-800-idgames yoluyla bir sürü t-shirt satıyoruz ama bunlardan herbiri %100 pamuklu özel bir malzemeden yapıldığı için, daha üzerine baskısını yapmadan bir t-shirt için 6 dolar gibi bir para harcıyoruz. Postaya verene kadar ise neredeyse zarar bile ediyoruz. Activision *Quake II* şapkası fikriyle çıkıp geldiği zaman Adrian "Saçma sapan bir şapkayla karşıma çıkmayın! Doğru dürüst birşey olsun, yoksa yine hayır diyeceğim" demişti.

Yani sanatsal açıdan son söz Adrian'da mı?

Herhangi bir şey yapmadan önce evet, Kevin, Adrian ve John'da. Genellikle eşyalar bana veya Anna'ya [Kang] gelir. Bana gelirse şöyle bir bakarım ve millete götürüp "Böyle bir şeye ne dersiniz?" diye sorarım. Beğenirlerse işe koyuluruz, beğenmezlerse de boşveririz. Bu tür şeylerde Adrian kalite kontrolcüsü gibidir. Bir anlaşma yaptığımız zaman bile sahibinin kabul haklarını almaya dikkat ederiz, böylece yanlış birşey yaptıklarında "hayır, böyle birşeyin üzerine bizim logomuzu koyamazsınız" deme hakkımız doğar. Şirket olarak, fikir eserleri haklarının üzerinde çok duruyoruz, bunları korumazsanız şirketinizin müşteri gözündeki değeri hızla azalacaktır.

Peki *Quake III*'ten sonra id'nin geleceği ne yönde olacak?

Büyük ihtimalle *Quake III*'te ne yaptığımıza ve ne kadar başarılı olduğuna bakıp gelecekteki yolumuzu ona göre çizeceğiz. Yani Arena tarzı başka bir oyun mu yapalım, yoksa geriye dönüp *Wolfenstein* gibi bir first-person shooter mı yapalım, bunu zaman gösterecek. Aslında yapabileceğimiz bir sürü ilginç şey var. Birçok kişi *Wolfenstein*'ı tekrar istiyor. *Doom*'a bile geri dönebiliriz ya da yepyeni birşey de ortaya atabiliriz. Önümüzde çok seçenek var. Dediğim gibi, Arena'nın başarısının boyutu bizim için en büyük ölçü olacak.

PCG



YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKLÜ DOKULAR SAYESİNDE VE 256 TANECİK RENKTEN ÇOK DAHA FAZLASINI KULLANABİLME İMKANI İLE ARTIK ID ELEMANLARI SAÇMA SAPAN KAHVERENGİ TONLARINA SAPLANIP KALMAYACAKLAR.

CEHENNEME GERİ DÖNÜŞ!

Diablo II'nin Yaratılışı

Yaklaşık iki sene önce Blizzard Entertainment, Diablo*'yu piyasaya sürerek bir role-playing devrimi başlatmıştı. Geçtiğimiz günlerde ise ilk oyunu tasarlayan yetenekli ekip, oyunun uzun zamandır beklenen devamını gün ışığına çıkardı. Görünen o ki, kendimizi yine Diablo çılgınlığına kaptıracağız.*

Yazan: Michael Wolf

Çeviren: Cüneyt Halu

Redwood City, California'nın sanayi alanlarının oldukça yakınında sessiz ve küçük bir kasabada bulunan Blizzard North, aslında çok daha büyük bir şirketler kompleksinin sadece küçük bir kısmı. Bu yerin önemli bir kültürel değeri olduğunu ifade edecek birşey de göze çarpmıyor, ama burası *Diablo*'nun doğduğu yer. Bürolara uzanan kapıyı açtığınızda karşınıza çıkan koridorda nerdeyse hiç mobilya yok. Nerede olduğunuzu ancak minik resepsiyon alanına gelince anlayabiliyorsunuz: Burada *Diablo*'nun gerçek boyda bir modeli bulunuyor!

Bizim Blizzard North'taki *Diablo II* inceleme gezimiz de böyle başladı. İlk oyunun başarısından güç alan ekip, eskisinden bile daha fazla hayranlık uyandıracak bir devam oyunu yapmakla uğraşmaktaydı. Bu oyun, *Diablo*'nun karmaşık mahzenlerinde hayatlarının önemli bir kısmını harcayan oyuncuların önerilerine ve isteklerine cevap verebilmek üzere tasarlanıyordu. Ve görebildiğimiz kadarıyla doğru yoldalar.

Hikaye Devam Ediyor

Oyunun devamı, eskisinin bitiminden kısa bir süre sonra başlıyor. *Diablo*'nun insanların dünyasına geri döndüğü dedikoduları, kahramanımızı Tristram çevresini araştırmaya itiyor. Kırsal bölgeyi araştıran adamımız kısa sürede bir sürü korkunç canavarla karşılaşıyor. Galiba yine yaratıkların kafalarını uçurmaya başlayacağız...

Diablo II'de dört bölüm olacak ve bunlardan herbiri de ilk oyunun kendi-

sinden bile daha uzun olacağa benziyor. Bunlardan ilki şirin bir Ortaçağ kasabası olan Tristram çevresindeki alanda geçiyor. İkinci bölüm ise Lut Gholein adlı başka bir şehir: Burası çöle benzeyen bir alan ve kumların arasındaki canavarlar meraklı maceraperestleri içeri çekmek için fırsat kolluyorlar. Üçüncü bölüm balta girmemiş bir ormanın içinde başlıyor. Yapımcılar halen hikayenin akışını oturtmaya uğraşıyorlar ama bu bölümde ormanın bütün gariplikleriyle karşılaşacağız gibi görünüyor. Dördüncü ve son bölüm ise hala geliştirilme aşamasında olduğu için fazla ayrıntılı bilgi alamadık. Ancak Blizzard North, sadece bu dördüncü bölümün bile ilk *Diablo*'nun yaklaşık üç katı büyüklükte olacağını söylüyor!

Her bölümün kendi esas görevi olacağı gibi, herbirinin ayrı bir grup alt görevi de olacak. Örneğin ilk bölümün esas görevi manastırı temizlemek; ancak bunu yaparken daha küçük birçok mahzeni araştırmalı ve bir sürü ayak işi yapmalısınız. Ayrıca bu görevlerin oyunun akışı üzerindeki etkileri de arttırılmış. Mesela oyunun başlarında, Tristram'in kalıntıları arasında kalan birini kurtarma görevi var. Bunu başarırsanız, ileride şehre geri döndüğünüzde eşyalarınızı tanımlayacak biri olacak.

Görevlerin iyi ve kötü etkileri var. Bir görevi yerine getiremez veya yapmayı kabul etmezseniz, şehirdekiler size daha az saygılı davranmaya başlayabiliyorlar ya da bazı malların fiyatı artabiliyor. Belirli görevleri her ne pahasına olursa olsun tamamlamak sizin yararınıza olacaktır, çünkü artık görevlerin çok ilerilere uzanan etkileri var.

Karakterler ve Yetenekleri

Diablo'da oyuncular, büyüler saçan bilgi küpü Sorcerer, çok kas az beyin Warrior ya da çok saldırgan ve becerikli olan okçu hatun Rogue arasında bir seçim yapıyorlardı. Ancak bu sefer bu üç sınıfın yerine Barbarian, Sorceress, Amazon, Necromancer ve Paladin olmak üzere yepyeni beş sınıf geliyor. Beşi de tamamen farklı özelliklere sahipler. Mesela Barbarian tam bir teke tek dövüş ustası. Emrinde her çeşit silah bulunuyor ve bütün karakterlerden daha güçlü. Sorceress ise bunun neredeyse tam karşıtı: büyüler konusunda tam bir usta, ama iş bileğe düştüğünde çok zayıf kalıyor. Amazon çok yetenekli ve saldırgan bir kadın. Rogue'a çok benziyor, ama elinden daha fazla iş geliyor. Mesela cirit ve mızrak kullanabilme yeteneği var. Paladin özellikle savunma yetenekleriyle öne çıkıyor. Ayrıca kılıç konusunda da usta ve kılıçla diğerlerinin yapamadığı birçok numara yapabiliyor. Necromancer ise Paladin'in tam tersi: Daha çok karanlık bir Sorcerer'a benziyor. Yaptığı asıl iş lanetlemek ve düşmana acı vermek olan bu karakterin ölüleri diriltmek ve yaratıkları kendi lehine savaştırmak gibi yetenekleri de bulunuyor.

Karakterlerin özellikleri *Diablo*'dakilerin neredeyse aynısı. Herbirinin belli Strength, Magic, Dexterity ve Vitality değerleri var. Karakterlerin seviyesi yükseldikçe bunları ayarlayabiliyorsunuz ve bu değerler, karakterin ne kadar mana'sı olduğu veya silahlarını ne kadar hızlı kullanabildikleri gibi şeyleri etkiliyor.

Her karakterin kendi eşyaları, silahları ve yetenekleri olacak. *Diablo*'da Warrior'ın yetenek seviyesi biraz yükselince ateş toplarını en az Sorcerer kadar iyi atabiliyorken, *Diablo II*'de Barbarian asla bir Sorceress büyüsü yapamayacak. Benzer şekilde Sorceress da Barbarian'ın tek eliyle kullandığı silahları kaldıramayacak bile. Sınıflar arasında kesin bir ayrım var.



Oyundaki her bölümde, oyuncunun eşyalar alıp satabileceği, tanımlayabileceği, tamir ettirebileceği ve çeşitli görevler alabileceği bir şehir merkezi bulunuyor.

Her bir sınıfın yetenekleri birbirinden kesin olarak ayrılmış olsa da, bunlar kendi aralarında olağanüstü bir çeşitlilik gösteriyorlar. Bunun nedeni *Diablo II*'de yeni bir özellik olan yetenek sınıflandırması. Büyüler ve yetenekler edinmek için kitaplar bulup okumak yerine, artık o özel hareketler yeni yetenek sisteminin bir parçası olacak. Karakterler deneyim kazandıkça seviyeleri artacak. Eriştikleri her yeni seviyede belli bir miktar yetenek puanı alacaklar. Bu puanları istediğiniz yeteneklere dağıtabileceksiniz ve bir yeteneğin puanı ne kadar yüksek olursa o kadar etkili kullanılabilecek. Sistem, bazı real-time strateji oyunlarında görülen teknoloji sınıflandırmasına benziyor. Yani belli bir yeteneği öğrenmek için, birden çok yetenekte ustalaşmanız gerekebilir. Her sınıfın üç grup yeteneği olacak. Mesela Paladin yalnızca Aura, Healing and Undead ve Combat gruplarındaki yeteneklere sahip olabilir. Her bir grupta birçok değişik yetenek var. Mesela Thorn (*Diablo*'da Shield of Thorns olarak geçerdi) adlı Aura büyüsünü kullanan birine saldıran düşman kendisi zarar görür. Paladin de Aura grubuna sahip olan tek sınıf olduğu için, bu büyüyü sadece Paladin kullanabilir.

Diablo II'nin yapımcılarından Matt Householder "Sadece bu beş sınıfla da kalmıyoruz. O karakter sınıfı içindeki herkes farklı alanlarda özelleşebilir ve bambaşka karakterler olarak ortaya çıkabilir" diyor. Bazı oyuncular Paladin'lerinin Combat alanında yoğunlaşmasının daha iyi olacağını düşünebilir ve bu yolla bir sürü özel savaş taktiği edinebilirler. Diğerleri de mesela Healing ve Undead grubuna önem vererek bu konudaki yeteneklerini geliştirebilirler. Bazı uyanıklar da bütün yetenekler üzerinde yoğunlaşmak isteyebilirler. Ancak oyunu geliştirenlere göre bu işe yaramayacak, bunu deneyen oyuncuların bütün yetenekleri zayıf kalacak ve ellerine bir şey geçmeyecek. Gördüğünüz gibi yetenekler aynı *Diablo*'da olduğu gibi belli miktarlarda mana kullanacak. Kullandıkları mana miktarı o yeteneğe kaç puan verildiğine göre değişecek, bu da belli yetenekler üzerinde yoğunlaşmak için yeterli bir sebep. Householder'a göre bu yeni yetenek sistemi "savaşın ve büyülerin



Oyundaki harika yeni büyülerden biri de Sorceress'ın bu ilginç büyüsü: Blaze. Karakterimiz etrafta koşturdukça arkasında alevden bir iz bırakıyor.



Paladin'in Auro büyüleri hem oyuncuları koruyor, hem de saldırma gafletinde bulunan düşmanlara zarar veriyor.

bir bileşimi". Böylece oyun role-playing köklerine biraz daha sadık kalacak.

Yeteneklerin çeşitliliği aynı zamanda multi-player oyunlarda grupların canavarlara karşı daha etkili olarak savaşmasını da sağlayacak. Mesela şu anda üzerinde tartışılan bir Necromancer yeteneği, bir canavarın beynini ele geçirerek ona hükmetmek. Yani Necromancer bir yaratığa bu büyüyü yapabilir, daha sonra da Paladin Aura büyülerinden biri olan Thorn'u yollar. Böylece "pis işi" canavar kendi kendine yapmış olur. Burada kullanılabilecek kombinasyon sayısı neredeyse sonsuz.

Oyuncuların bu yetenekleri kullanışları ise ilk oyuna çok benziyor. Klasik saldırı için sol mouse tuşunu ve büyü yapmak için de sağ tuşu kullanmak yerine, artık istediğiniz yeteneği bu iki tuştan herhangi birine verebiliyorsunuz. Böylece oyuncular karakterlerini istedikleri özelliklerle donatabiliyorlar. Her sınıfın kullanabileceği yeteneklerin listesi sürekli değişiyor. Oyunu hazırlayanlar yeni fikirlerle çıkıp geldikçe sınıfların yetenekleri de devamlı olarak değiştiriliyor. Söylemeye gerek bile yok; her sınıfın elinin altında birçok üstün yetenek hazır bulunacak.

Teknolojik Değişiklikler

Diablo II tamamen yeni baştan hazırlanmış. Blizzard North, *Diablo*'nun motorunu temel olarak alabilirdi; ancak ekip bunu istememiş. Böylece daha önce akıllarına bile gelmeyen birçok yeni şey deneme fırsatı yakalamışlar; mesela 3Dfx desteği eklemek gibi. Blizzard North başkanı David Brevik, "Bir 3Dfx kartı kullanınca, gourad shading ve benzeri efektleri bedavaya elde ediyoruz. Aynı işi DirectDraw'da becerebilmek için çok zaman harcamamız gerekiyordu. Ama 3Dfx bütün işi sizin için yapıyor. Çok daha hızlı. Hızlı olduğu için de renkli ışıklar, zoom yapabilme yeteneği ve yerdeki tümsekler gibi fazladan bir sürü efekt koyabiliyoruz." diyor. Gerçekten de 3Dfx destekli oyunun efektlerini izleyince dilimiz tutuldu. Renkli ışıklandırma, saydam büyü efektleri, saniyede gösterilen kare sayısının artırılması, hatta yerdeki tümsekler gibi basit sayılabilecek eklemeler bile büyük fark yaratmış. Aslında dümdüz bir yer şekliyle biraz tümsekli olanı normalde birbirinden ayıramazsınız, ama yanyana koyup bakınca değişiklik hemen belli oluyor. Bizim gördüğümüz versiyon yalnızca Glide ile 3Dfx'i destekliyordu, ancak şuanda herşey belli olmasa da Blizzard North diğer kartlara da destek vereceğini söylüyor.

3Dfx gelişmelerinin yanında birçok çevresel efekt ekleme fikirleri de var: Mesela sis, yağmur ve duman gibi. Oyunda ayrıca bir zaman döngüsü de olacak. Macera devam ettikçe günler gecelere, geceler de gündüze dönüşecek. Günün hangi saatinde olduğunuz, karşılaştığınız canavarlar üzerinde de etkili olacak. Yani gecenin kör karanlığında etrafta dolaşmak çok daha tehlikeli olabilecek. Brevik "Oyun bu sefer gerçek hayata çok daha yakın ve herşey gerçekmiş gibi görünecek" diyor.

Oyuncular, mahzenler arasındaki bölüm yükleme zamanlarının neredeyse sıfıra indiğini de farkedecekler. Bu, ortamları daha önceden yüklemekle mümkün kılınmış. Merdivenlerden iner inmez diğer bölüme geçiyorsunuz, artık aşağıdaki o göstergenin dolmasını beklemek zorunda değilsiniz. Böylece yükleme zamanları yok edilmiş ve oyun çok daha akıcı bir hale gelmiş.

Blizzard North harita üzerine de dikkatle eğilmiş. Dış harita için ise birçok fikir üzerinde düşünülüyor. Oyun hazır olduğu zaman oyuncular haritayı kendilerine göre işaretleyebilecekler ve multi-player oyunlarda diğerlerinin koyduğu işaretleri görebilecekler. Mesela bir oyuncu haritaya bir işaret koyup diğer oyuncuları orada buluşmak üzere çağırabilecek. Mahzenlere girişlerin, çıkışların ve diğer önemli noktaların hesabını oyun kendisi tutacak. Mahzen haritaları ise büyük ihtimalle Diablo'dakilere çok benzeyecek. "Yine de daha iyi görüneceğini ümit ediyoruz." diyor Blizzard North'un Başkan Yardımcısı Erich Schaefer.

Mouse'la kontrol edilen arayüz de

Şampiyonlar, öne Çıkın!

İşte *Diablo II*'deki sınıfların kısa birer tanıtımı. Yetenek gruplarının listesi henüz kesinlikle son halini almış değil, bu yüzden oyun piyasaya çıktığı zaman küçük farklılıklar olabilir. Yine de karakterlere biraz alışmak için bunları okuyabilirsiniz.



Amazon

Amazon, vahşi bir kadın savaşçı. Gayet hızlı ok atabilen bu karakter *Diablo*'daki Rogue'a çok benziyor, ancak yakın dövüşte de oldukça yetenekli. Yetenek grupları şunlar: Javelin ve Spear, Healing, Movement ve Repair ve Bow ve Crossbow. Bu yeteneklere ek olarak harika bir özellik olan "Safe Shot" da var. Bu özellik sayesinde multi-player oyunlarda bir canavara ok atarken arada başka bir oyuncu varsa o oyuncu vurulmuyor. Eski *Diablo*'da oyuncular bu sorundan çok çekmişlerdi.



Barbarian

Barbarian, uygar dünyanın karanlık kalmış varoşlarından sizi selamlıyor. Savaşa en yatkın sınıf olarak dev gibi cüssesi ve üstün silah yetenekleri sayesinde düşmana diz çöktürüyor. Şimdilik uzak savaşta pek bir yeteneği yok, ancak zamanla canavarların uzaktan saldırılarına karşı başvurabileceği birkaç yetenek kazanabilir. Yakın dövüşte ise önünde kimse duramıyor, üstelik bir sürü silah ve özel hareket de emrine amade. Yetenek grupları henüz tam kesinleştirilmemiş olmasına rağmen sanırız hepsi de saldırgan bir savaşla ilgili olacak.

biraz değişecek. İşler *Diablo*'dakine çok benziyor, ama mesela oyuncuların uzun zamandır dört gözle beklediği koşabilme yeteneği gibi yenilikler de var. Görebildiğimiz kadarıyla hareketler bile geliştirilmiş, kontrol çok daha akıcı olmuş ve artık hemen her yöne atış yapabiliyorsunuz. Gördüğümüz canavarlar dev gibiydi, yani artık yaratıkları illa da normal boylarda yapma kaygısı da kalmamış.

Oyuncular binalara bile girebiliyorlar, bu durumda bazı Ultima oyunlarında olduğu gibi çatı "uçuyor". Bu yüzden binalar da gerçeğe uygun ölçekte olacak. Ayrıca iki seviyeli mahzenler de bulunuyor, yani aşağıdaki bölümü görebiliyor ya da mesela şehirdeki bir binanın balkonunda dolanabiliyorsunuz.

Multi-player Çok Önemli

En büyük teknolojik gelişmeler multi-player alanında yaşanmış. Aslına bakarsanız, ekibin oyunu yeniden yaratmasında en önemli etken buymuş. *Diablo*'daki online oyunlar hacker'lar ve hile yapanlar (oyunlarına bir yama yükleyip battle.net'e dalan ve tek tuşa basarak diğer bütün oyuncuları öldüren oyuncular) yüzünden çekilir gibi değildi. Bazıları da zor bulunan eşyaların kopyasını çıkarmanın yollarını buldular, böylece o eşyalar da artık zor bulunur olmaktan uzaklaştılar.

"Multi-player konusunda kaydettiğimiz en önemli gelişme, oyunun eşit şartlar altında oynanmasını sağlamak oldu." diyor Householder. "battle.net'te yapmak istediklerimizin de ardında bu var. Birileri sizi öldürmeye çalışsa bile bunu alışılmış yollarla yapmak zorunda kalacak, büyülerle ve silahlarla." Oyunun heyecanını ve zevkini korumak amacıyla, oyuncuların birbirlerini öldürmesi işinin devam etmesi planlanıyor. Yani birinin ne zaman sizi arkadan vuracağını hiçbir zaman tahmin edemiyorsunuz. Ancak artık oyuna kimin girdiği konusunda host'lara çok daha fazla yetki verilmiş. "İnsanlara özel oyunlar yaratma yeteneği ve şifreler vererek kendilerini yeteri kadar güvende hissetmelerini sağlamanın iyi bir fikir olacağını düşündük." diyor Schaefer. "Ama yine de insanlar *Diablo* oynarken, iyi zannettikleri biri oyuna girip de kendilerini öldürünce deliye dönüyorlar."



Işıklandırma efektleri sayesinde büyüler koridorları aydınlatıyor. Bir yeteneğe ne kadar çok puan ayırırsanız bu gibi büyüler de o kadar uzun süreli oluyor.

Şu anda, birlikte görev yapabilecek oyuncuların sayısı hala belirsiz. Üzerinde tartışılan planda sekiz oyuncuya kadar desteklenmesi öngörülüyor, ama herşey farklı sayıda oyuncuyla oyunun ne kadar zevkli olacağına bağlı. "Dört kişiden fazla olunca *Diablo*'yu rahat rahat haklıyorduk, ama çok da zevkli olmuyordu" diyor Brevik. Ancak *Diablo II*'deki bölümlerin büyüklüğü düşünüldüğünde, oyuncuların gruplara ayrılıp bir grubun canavarları öldürmesi ve diğerinin etraftaki eşyaları toplaması kulağa mantıklı geliyor. Bu fikir, yeteri kadar hareketlilik bulamayan oyuncular arasında tartışmalara ve kızgınlığa yol açmıştı. Yine de *Diablo II*'nin geniş alanları daha fazla oyuncuyu kaldırabilecek gibi görünüyor.

Blizzard North'un battle.net üzerinde multi-player oyunlar için yaptığı planlar, sadece oyundaki değişikliklerle kalmıyor. "Etrafta birçok derneğin bulunduğu gerçeğinden biraz yararlanmak istiyoruz" diyor Brevik. Dernekler, ortak bir tema etrafında toplanmış bir grup oyuncudan oluşur. *Diablo* için yüzlerce dernek var, hatta *Diablo II* için bile birkaç tane kurulmuş. Brevik "Kendi derneğinizi kurabileceksiniz, bu neredeyse apayrı bir oyun gibi. Bu merkezde belli eşyalar saklayabilecek ve yeni oyunlar başlatabile-



Sorceress

Sorceress büyüyle oyuncak gibi oynayabilir. Yetenek grupları ise şöyle: Fire, Lightning ve Ice. Bu elemanlarla birlikte büyü kullandığı zaman saldırıları ölümcül oluyor. Uzak dövüşte en güçlü sınıflardan biri olsa da, gücünün çok az olması işleri karıştırabilir. Bu sınıfı seçen oyuncular diğer oyunculara sıkı sıkıya yapışmak veya kiralık NPC'lere güvenmek zorunda kalıyorlar. Eğer güçlü düşmanlar çok yakına gelirse sonuç felaket olabilir. Ama zaten hiçbiri o kadar yaklaşamıyor, çünkü Sorceress'ın ısırması havlamasından bin beter!



Necromancer

Necromancer ölülerle iyi anlaşan bir sınıf. Yetenek sınışarı arasında Curses, Summoning ve Mind Control var. Lanetleri canavarlara (ve oyunculara) zaman içinde oldukça fazla hasar verebilir, mesela sağlık puanlarını başlangıçtakinin yarısına indirebilir. Ayrıca canavarları kendi lehine savaşmak üzere çağırabilir ya da yaşayan canavarların yönetimini ele geçirebilir. Güçleri her ne kadar karanlık olsa da, aydınlık için de kullanılabilir. Karanlık ve nemli salonlardaki gizli çalışmaları yüzünden Necromancer'ın vücudu çok ince ve soluk. Fiziksel olarak güçlü olmayabilir, ama verdiği hasar düşman başına!



Paladin

Paladin'in güçlü noktaları çok iyi savunması ve kılıç kullanma yeteneği. Yetenek sınıfları Aura, Healing and Undead ve Combat üzerinde yoğunlaşıyor. Yakın dövüşte Barbarian kadar güçlü olmasa da, yalnızca kendisini korumaktan çok daha fazlasını yapabilecek savaş becerileri var. Özel yetenekleri arasında kalkanları parçalamak gibi birçok özellik bulunuyor. Aura grubundaki yetenekleri ise birlikte dövüştüğü kişileri koruyor ve kendisine yönelen saldırganlara da zarar veriyor. İyileştirme konusundaki becerisi de eşsiz. Paladin genellikle savaşçıların en kutsalı sayılmaktadır.



Diablo II'deki binaların hemen hepsi gerçek boyutta ve oyuncu isterse buralara dalabiliyor. Aslına bakılırsa bazı mahzenleri bulmak için binaların hepsini didik didik aramanız gerekiyor.

ceksiniz" diyor. Sayısını tam olarak bilmeseler de bu alt oyunlar aynı anda 16'ya kadar oyuncu bağlanabilecek ve ticaret yapıp çeşitli görevleri yerine getirebilecekler. Bu alt oyun mantığı derneklere dahil olmayan buluşma noktaları için de geçerli olabilir. Yani oyuncuların eşya alıp sattığı bir pazar veya hınçlarını birbirlerinden aldıkları bir savaş arenası kurulabilir.

Yepyeni Bir Eşya Listesi

Diablo II'nin eşya sistemi (inventory) eskisine çok benziyor, ama birkaç önemli değişiklik var. Eşyaların alınıp satıldığı ekranda artık eşyaların neye benzediğini görebiliyorsunuz. Mouse'la tıkladığınızda ise o eşyanın özellikleri beliriyor. Eğer konuştuğunuz NPC (non-player character) uygun işlemleri yapabiliyorsa aynı ekrandan eşya alma, satma, tanımlama ve tamir etme işlerininin hepsini birden yapabilirsiniz. "battle.net üzerinde oyuncuların birbirlerinden alışveriş yapmasını destekleme planlarımız var, üstelik bu tür bir arayüz ticaretin daha güvenli olmasına da yarar" diyor Householder. Yani artık oyuncular kendi aralarında eşya değişimi yaptıkları sırada yerde duran bir eşyayı kapıp kaçan yankesicilerle karşılaşmayacağız.

Eşyaların kendileri de beş farklı gruba ayrılmış. Her zamanki günlük eşyalar "Normal" grubunda bulunuyor. Biraz daha iyi yapılmış eşyalar, mesela daha dayanıklı bir kılıç, "Quality" grubuna giriyor. Sonra büyü özelliklerini güçlendiren "Magic" grubundaki eşyalar geliyor. "Unique" eşyaları bulmak daha zor ve bunların birçok güzel özelliği var. En değerli eşyalar ise "Random Uniques" grubundakiler ve bunların sayısı gerçekten çok az. Bu son gruptakiler, bulundukları zaman rastgele özellikler alan "Unique" eşyalar. Ayrıca eşya "setleri" de bulunuyor; mesela bir zırh, bir kılıç, bir kalkan ve bir başlıktan oluşan ve hepsi birden giyildiğinde yeni bir özellik kazandıran bir eşya seti bulduğunuzda zevkten havaya uçabilirsiniz. Gördüğümüz yeni özelliklerin olanlarından çok güzel bir tanesi de şu: Yeni kemer sisteminin çalışma şekli. Farklı bir kemer taktığınızda, elinizin altında (yani inventory'nin ekrana taşan kısmında) bulundurabildiğiniz eşyaların sayısı değişiyor. Bazı kemerler bu bakımdan çok değerli olabilir, çünkü tuşlarla hemen erişebildiğiniz bu alana sağlık ve mana şişelerinizi koyuyorsunuz.

Ekranda gördükleriniz, karakterinizin giydiklerine bağlı olarak değişiyor. *Diablo*'da bir kılıç inventory'de nasıl gözükürse gözüksün, karakterinizin elinde tek tip bir kılıç oluyordu. *Diablo II*'de ise herşey olması gerektiği gibi görünüyor. Yani mesela büyük boynuzları olan bir başlık taktığınızda, etrafta dolaşırken başınızda o boynuzları görebiliyorsunuz. Bu özellik tam olarak ne taşıdığınızı görmenizi sağlamanın yanısıra, moda konusunda söz sahibi olmanıza da yarıyor!

Karakterler ayrıca eşyaları atabilme yeteneğine de sahipler. Her sınıfın farklı bir fırlatışı var ve iksir, balta, cirit ve hançer gibi şeyleri fırlatabiliyorsunuz. İksirlerin farklı etkileri oluyor, bazıları patlıyor, bazıları ise zehirli bir bulut saçıyor. Ayrıca Diablo'dakinin tersine oklarınız artık sınırlı! Ama Blizzard North, etrafta fazlasıyla ok bulacağınızı garanti ediyor. Hem böylece bazı oyuncuların etrafa deli gibi ok saçıp ekranda bile görünmeyen yaratıkları öldürmesi de önlenmiş oluyor. Okların sayısını sınırlamanın getirdiği bir yenilik de artık farklı özellikteki okların çeşitlerinin artması. Oyunun yapımcıları değişik özellikleri olan bir sürü ok tasarımı ile uğraşmaktalar. battle.net üzerinde bu eşyaların hesabı gerçekten iyi tutulacak ve bir eşya "unique" ise her zaman "unique" kalacak. Bazı oyuncular ticaret yapmak gibi yeni amaçlar edinebilirler. Mesela oyuncular, bir setin son parçası gibi belli eşyaları bulmak için birbirlerine komisyon verebilirler. Bir süre sonra bir eşyayı bulana verilecek ödüller değerini yitirip ayağa bile düşebilir ve oyuncular o eşyayı bulmaya tenezzül etmeden başkasını bu işle görevlendirebilirler. Hatta ve hatta bir istek panosu bile oluşturulabilir, ancak ayrıntılar üzerinde hala çalışılıyor.



Mahzenlerin derinliklerine indikçe, çok daha büyük ve korkunç canavarlarla karşılaşmaya kendinizi hazırlayın.

Oyuncu Dışındaki Karakterler

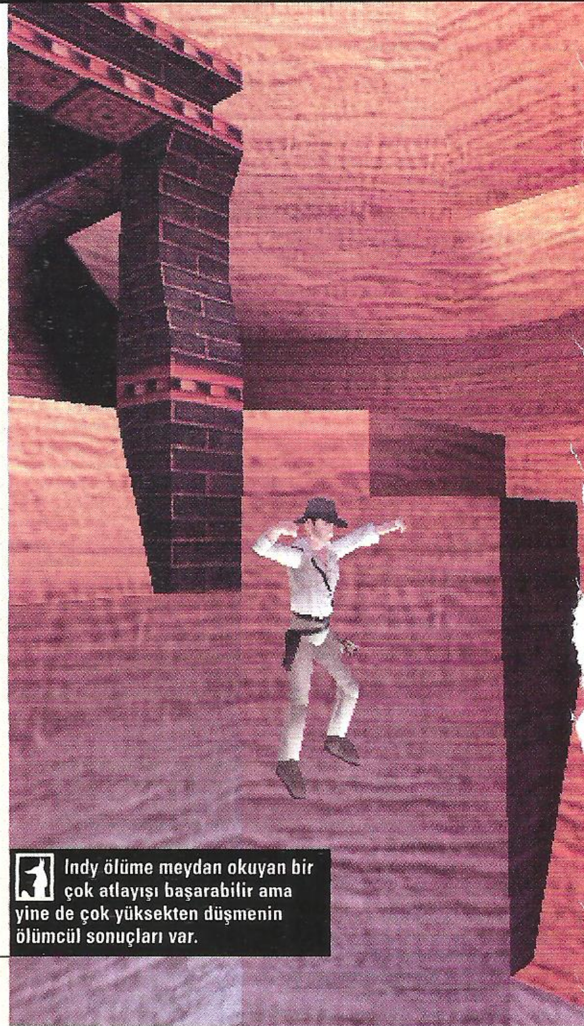
Artık oyuncu dışındaki karakterler (NPC: non-player character) sadece bilgi alınacak veya eşya ticareti yapılacak kişiler değiller. Normal NPC'ler size silah satacak veya çeşitli görevler verecekler, ancak bazı "ekstra" NPC'ler de bulunacak. Bunların yaradığı tek iş şehri kalabalık göstermek. Asıl ilginci üçüncü bir tür NPC: kiralık haydutlar. Belli bir miktar altın karşılığında bunlar sizinle birlikte gelerek savaşırken yardımcı oluyorlar. Kiralık katillerin yetenekleri genellikle kaç altın istedikleriyle ölçülüyor. İlk bölümde yalnızca rogue'lar kiralayabiliyorsunuz, bunlar *Diablo*'daki Rogue'a çok benziyor. Fazla cesaretli olup sizden bile önce ileri atılanları da var, zor anlarda arkasını dönüp kaçacak kadar korkak olanları da. Hatta bazıları iyice açgözlülük yapıp bütün hazineyi sizden önce toplayabiliyor. Ancak yeteri kadar para bayılırsanız her zaman sizi kollayacak ve sizinle gelecek sıkı bir yol arkadaşına sahip olabilirsiniz. Ama tabii ki bunlar dünyanın en akıllı insanları değiller. Schaefer "Tamam, sizinle savaşa girecek kadar akıllılar, ama bakalım kafaları sonsuza dek sağ kalacak kadar çalışıyor mu? Tabii ki hayır!" diyor. Amacınız bunlardan olabildiğince yararlanmak ve size ayak bağı olmalarından kaçınmak. Eşyalarınızdan bazılarını onlara taşıtabilirsiniz, ama bütün hareketlerini tek tek yönetmenize de gerek yok.

Daha Çok Yol Var...

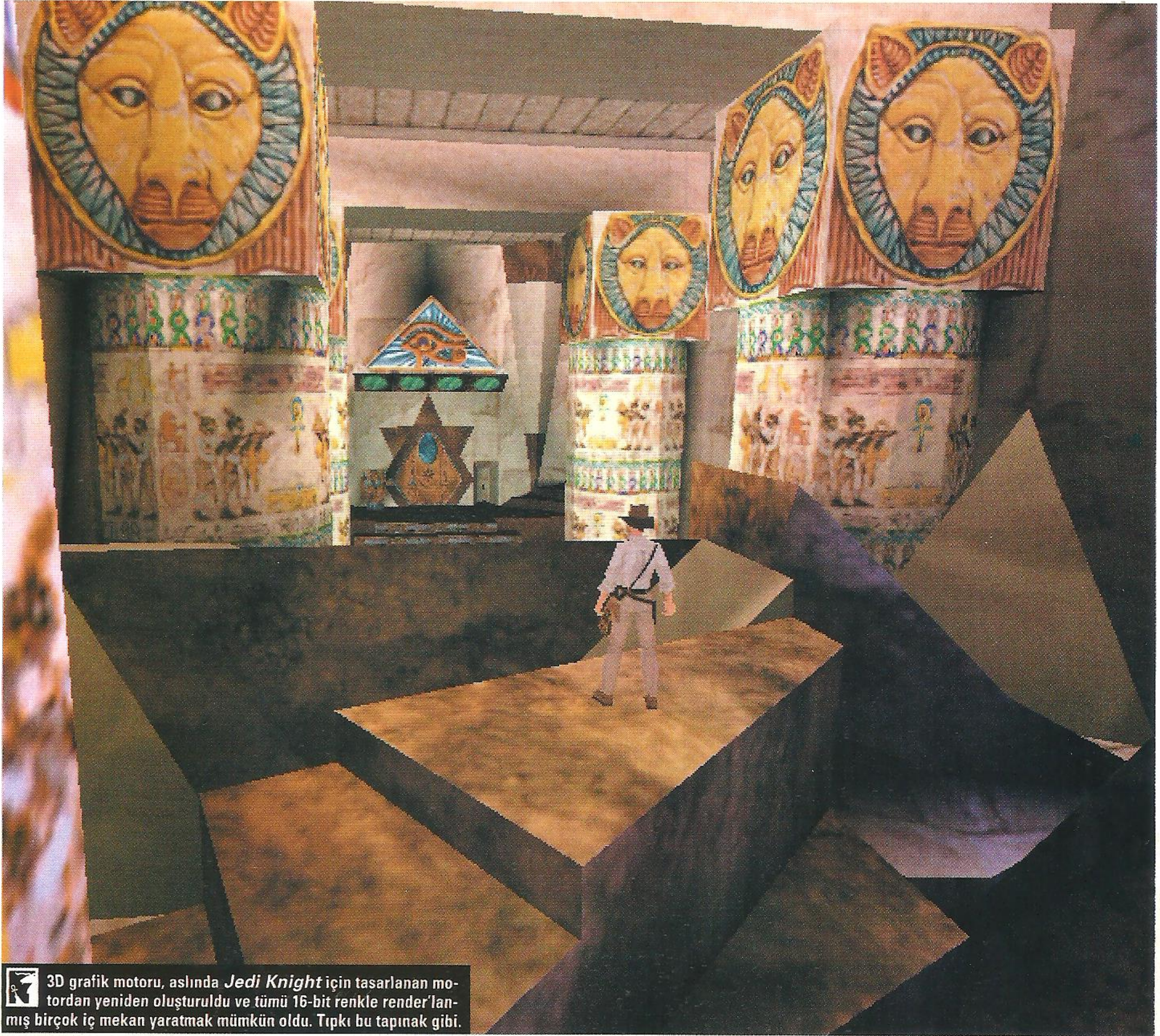
Blizzard North'taki oyun yapımcıları *Diablo II*'yi bize büyük bir heyecanla tanıttılar. Fikirler su gibi akıyor, hatta orada kaldığımız süre içinde bile birçok yeni fikrin doğuşuna ve eskilerinden vazgeçilmesine şahit olduk. Piyasaya sürülme zamanı olarak "gelecek yılın başları veya ortaları" diyorlar, yani daha oldukça fazla zaman var. Blizzard'ın önündeki hedef çok büyük ve çalışanlar o küçücük ofiste insanların gözlerini yuvalarından fırlatacak bir ürünün hazırlanmakta olduğunun farkındalar. Umutlar İlkbahar 1999 gibi bir çıkış tarihi gösteriyorsa da hiçbir şey için garanti vermiyorlar. Oyun olabildiğince mükemmel olmadan da piyasaya verilmeyecek. Bizim açımızdan sorun yok, istedikleri kadar zamanları var. Eğer duyduklarımızın yarısı bile oyunda yer alabilirse, ayaklarımız yerden kesileceğe benziyor.

PCG

INDIANA JONES ve KEŞFEDİLMEMİŞ TÜR



Indy ölüme meydan okuyan bir çok atlayışı başarabilir ama yine de çok yüksekten düşmenin ölümcül sonuçları var.



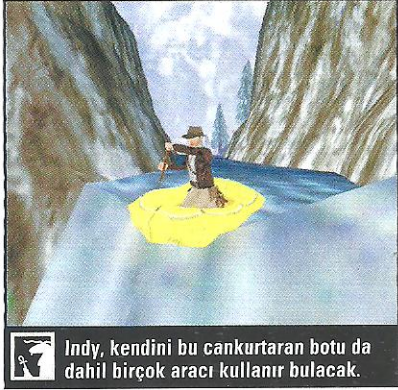
3D grafik motoru, aslında *Jedi Knight* için tasarlanan motordan yeniden oluşturuldu ve tümü 16-bit renkle render'lanmış birçok iç mekan yaratmak mümkün oldu. Tıpkı bu tapınak gibi.

Kamçılı adam geri döndü. Bu kez de başka bir kutsal hazine peşinde. Bütünüyle yeni bir oyun stiline sıçrama yaparken aksiyon ve adventure arasında harika bir denge kuruyor.

Yazan: Gary Whitta

Çeviren: Serpil Ulutürk

Şu sıralar etrafı çılgınlık derecesinde kuşatan Special Editionlar'ı ve çıkacak olan birinci bölümüyle Star Wars'un, Lucasfilm'in popüler kültürün bir ikonu haline gelen tek film üçlemesi olmadığını unutmuş olabiliriz. Ama hemen hatırlayacağınız gibi George Lucas ve Steven Spielberg'in ortaklaşa yarattıkları maceracı arkeoloji profesörü Indiana Jones (ya da tam ismiyle Henry Jones, Jr.) filmin üç bölümünü de hasılat rekorları kitabına yazdırdı. Bu zamana kadar sinemanın yarattığı en etkileyici, sevilen ve hafızalardan silinmeyen kahramanlardan biri oldu. Star Wars gibi Indy de, sinematik köklerini televizyon dizileriyle (Genç Indiana Jones Kronikleri), macera romanlarıyla, Dark Horse'un çizgi roman kitaplarıyla, eğlence merkezleriyle ve tabii ki bilgisayar oyunlarıyla genişletti.



 Indy, kendini bu cankurtaran botu da dahil birçok aracı kullanır bulacak.

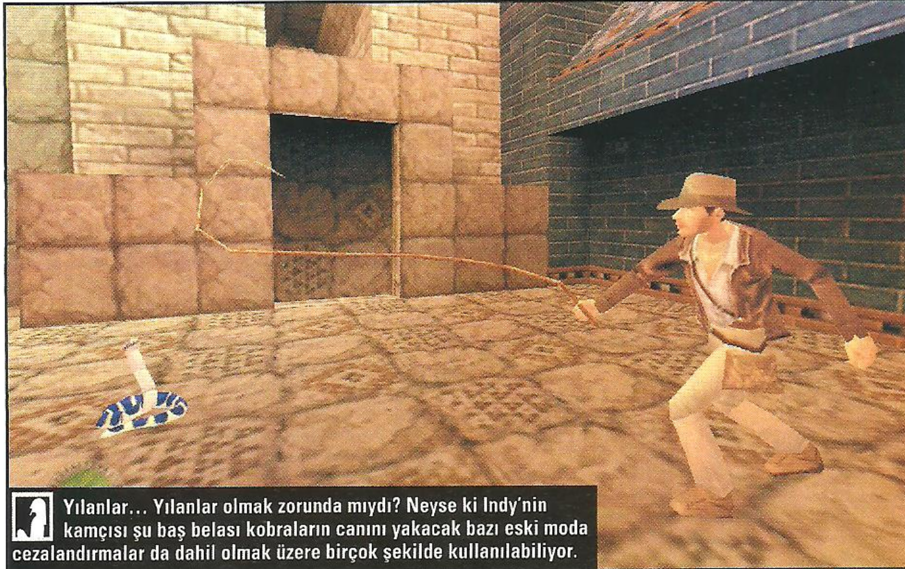


 "Cici kedicik! Kışt!" Indy'nin vahşi düşmanlarıyla kapışacak kadar aleti ve yeteneği var; ama bu tip karşılaşmalardan kaçınmak genellikle daha akıllıca olacak.

Indy'nin 1981 yılında Raiders of the *Lost Ark'da* görünmesinden beri gücünü koruyan çekiciliği öylesine yankı uyandırdı ki sayısız taklitleri türedi. Ama itibarı sayesinde kendini kolaylıkla bunların hepsinden korumayı bildi. Ancak Indy'nin pastasından pay sahibi olmak isteyenler arasındaki en son ve en başarılı girişim, beyaz perdede değil de bilgisayar ekranlarında belirdi. *Tomb Raider* 1996 yılında PC'de patladığında herkes gördü ki oyunun kahramanı Lara Croft aslında bir bayan Indiana Jones idi. Bu arada oyunun kendisi de, tuzak hileleri ve tarihi eşyaları elde etme aksiyonunu büyük ölçüde Indy filmlerinden ödünç almıştı. *Tomb Raider'ın* Indy'ye çok şey borçlu olduğu ortada ve şimdilerde *Tomb Raider III*'ün promosyon etiketlerinden birinde oldukça utanmaz bir tarzla şunlar yazılmış: "Indiana'ya geri dönün, Bay Jones."

Fakat George Lucas imparatorluğu böyle bir şeye asla seyirci kalamazdı. Lara Croft'un antik mezarlar hakkında birkaç şey bildiğini düşünüyor olabilirsiniz; ancak LucasArts, arkeolojik maceralar söz konusu olduğunda şimdi ve daima tek gerçek hakim olduğunu kanıtlamak üzere.

Indiana Jones and the Infernal Machine, LucasArts'ın dördüncü Indy oyununun ismi ve bu isim serinin çizgisindeki çok önemli bir değişikliği gösteriyor. Basit D*esktop Adventure* oyunlarını bir kenara bırakırsak LucasArts'ın Indy oyunları, her zaman firmaya ün kazandıran geleneksel grafik adventure formatı üzerine kurulmuştur. *Maniac Masion, The Secret of Monkey Island* ve daha birçoklarında kullanılan aynı SCUMM motoru, aynı zamanda *Indiana Jones and the Last Crusade ve Indiana Jones and the Fate of Atlantis* olmak üzere iki Indy adventure oyunu yarattı. Ancak şimdi Indy'nin oyun hayatı biraz da Lara Croft'un çıkışından esinlenilen önemli bir dönüm noktasında ve filmlerin action/adventure hissini daha gerçekçi bir şekilde ortaya koymaya niyetli.



 Yılanlar... Yılanlar olmak zorunda mıydı? Neyse ki Indy'nin kamçısı şu baş belası kobraların canını yakacak bazı eski moda cezalandırmalar da dahil olmak üzere birçok şekilde kullanılabiliyor.

"Biz sinemanın ötesindeyiz. Artık oyunculara sinema izlerken edinemeyecekleri benzersiz, eğlenceli bir deneyim sağlayabilecek durumdayız."

—Hal Barwood

Film afişinin de ilan ettiği gibi: Eğer maceranın bir adı varsa bu, kesinlikle Indina Jones olmalıdır. Ve eğer Indiana Jones adventure oyunculuğunun bir ismi varsa bu, Hal Barwood olmalıdır. Eski bir film senaristi, yapımcı ve yönetmen (daha önce Steven Spielberg'in ilk tiyatral filmi *The Sugarland Express*'in yardımcı yazarı ve bir Disney filmi olan *Dragonslayer*'ın yapımcısı ve yardımcı yazarı) olan Barwood, LucasArts'da Indy'yle ilgili her şeyin başını çekiyor. Şimdiye kadar firmanın Indy adına çıkardığı her ürünün sorumlusu oldu ve şimdi o *Indiana Jones and the Infernal Machine*'in proje şefi olarak Indy'e yeni bir yön veriyor. Ona göre bu yeni oyun, Indiana Jones efsanesine önceden yaptığı her şeyden daha sadık ve yıllardır içinde sakladığı bir tutkuyu açığa çıkarıyor: "*The Fate of Atlantis*'te deve yarıştırarak, Indy'i çölün ortasında Nazi'lerle dövüştürerek, balon kullandırarak veya araba kovalatarak şirketteki adventure oyunları yapan arkadaşlarımı bile korkutuyordum" diyor Barwood. "SCUMM motorunun başlangıç versiyonlarının zor koşullarında bile bu aksiyon ögeleriyle çalışmayı denerdim; çünkü Indy beni daima cesur bir kahraman olarak etkilemiştir. Zaten böyle davranmasaydı Indy olamazdı."

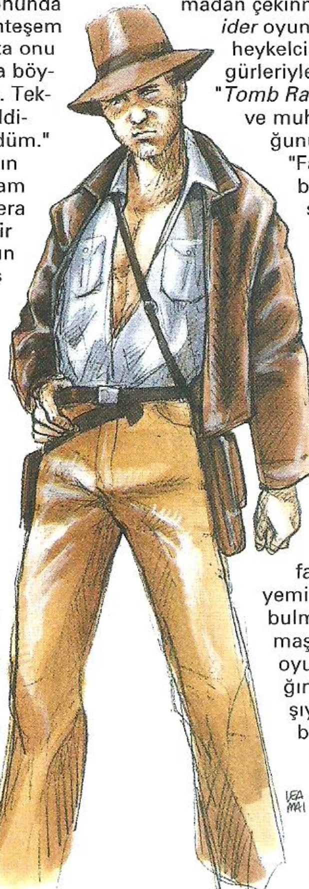
The Fate of Atlantis'ten sonra Bar-

wood, Indy'nin oyun potansiyelinin geleneksel grafik adventure formatıyla başarılabilmenin çok ötesinde geliştiğini görmüş. Fakat o zamanlar PC oyun teknolojisi, etkileyici alternatifler sunmak için hala çok ilkeldi. "Indy, Lucasfilm'in öncü dizilerinden biriydi, bu yüzden hakkını verebileceğimizi hissedene kadar onu tekrar ekranlara taşımayı istemedik" diyerek LucasArts'ın çıkardığı son Indiana Jones oyunundan bu yana neden altı yıl geçtiğini açıklıyor.

Ama Barwood her ne kadar grafik adventure türünün sınırları içinde çalışıyorduysa da, kafasında bambaşka bir oyun stili tasarlıyordu: Daha iyi bir vitrinin arkasında Indy filmlerinden bildiğimiz adventure, aksiyon ve gösterişin ustaca işlenmiş karışımı. Sonraları yavaş yavaş bunu başaracak teknolojiye ulaşılmaya başlandı. "*Dark Forces* çıktıktan sonra bununla özel olarak ilgilenmeye başladım. Ama Indy bir karakter. Ve first-person bir Indy oyunu pek iyi bir fikir sayılmaz; çünkü Indy'deki birçok tat, onun davranışlarında, giyim tarzında ve cüretli hareketlerinde gizli. Eğer bunları kendi gözlerinizle göremezseniz, gerçekten inanamazsınız."

"Bu yüzden *Dark Forces* , tamamını değilse de yolun bir kısmını katetmemizi sağladı. Asıl belimizi doğrultansa *Jedi Knight* oldu. Ondaki third-person bakış ilkeldi ama "işte bu" dedirtti. Bütün bunlar düşünmeye başlamamı sağladı" diyor Barwood. "Teknoloji, böyle bir firmaya geldiğinde genellikle yolun başındadır. Oyundan oyuna gelişir. Bu bağlamda 3D teknolojisi aslında shooter'lar için geliştirilmişti. Fakat zamanla teknoloji bizim şirketin her yanına yayıldı ve sonunda benim gibi insanlar bile bu muhteşem real-time 3D olayına el attı. Hatta onu daha da ileriye götürdü. Tam da böyle bir şey olmasını bekliyordum. Teknoloji olgunlaşma noktasına geldiğinde zamanın geldiğini düşündüm."

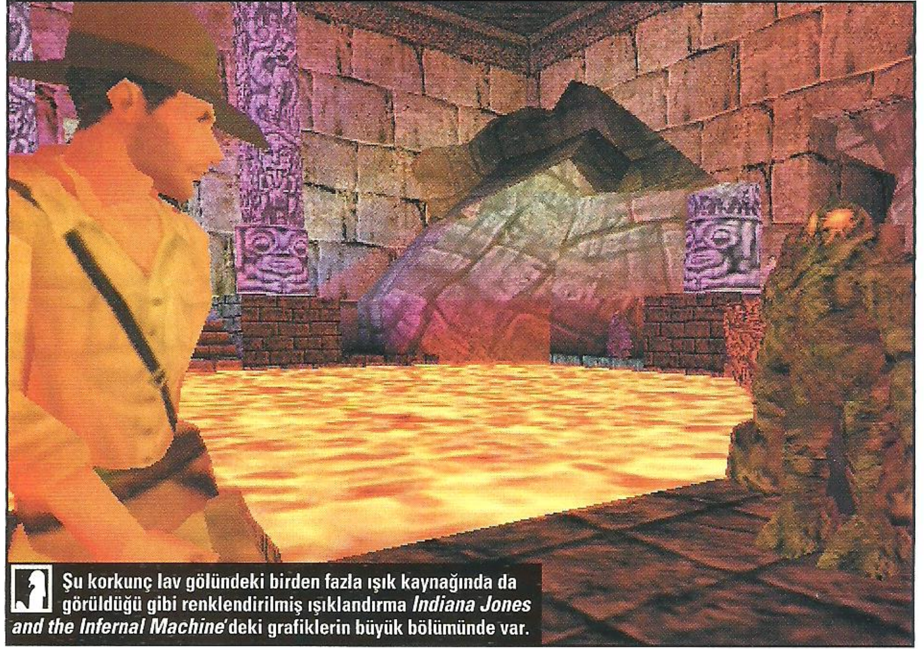
Bununla birlikte LucasArts'ın patronlarını, Indy'yi temeli sağlam ve tabii ticari başarısı olan macera köklerinden farklı, bilinmeyen bir şeye taşımak için uygun zamanın geldiğine ikna etmek basit bir iş değildi. İşte bu noktada *Tomb Raider* devreye giriyor. "*Tomb Raider*'ın bizdeki esas etkisi yönetimin dikkatini çekmesi oldu" diyor Barwood. "Birdenbire onlara ne yapmaya çalıştığımı daha kolay anlatabilmeye başladım." Ve tabii ki Indy'den çalındığı açıkça ortada olan *Tomb Raider*'ın karşısına dikilmek fikri de oldukça cazipti. "*Tomb Raider*'ın birinci veya ikinci level'ında Lara'nın peşinden yuvarlanan koca bir kaya parçasını görünce "yuh" demekten kendimizi alamadık" diyor *Indiana Jones and Infernal Machine*'in ürün yöneticisi Wayne Cline. "Ve bunu görünce şöyle dedik: 'Hadi, aslında bizim olanı geri alalım.' Bu durumu Indy'mizi geri çalmak olarak



Oyundaki tüm karakterler, "yaşayan" 3D modellere dönüşmeden önce ilk olarak renkli kalem eskizleri halinde çalışılmış.

Tomb Raider'ı takdir ediyorum ve muhteşem bir oyun olduğuna inanıyorum. Ancak gerçek şu ki Lara Croft bizi bir hayli zorladı, şimdiyse herhalde biz onu zorlayacağız.

– Hal Barword

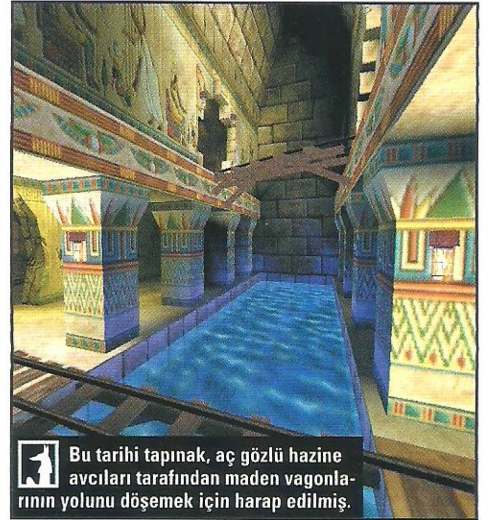


Şu korkunç lav gölündeki birden fazla ışık kaynağında da görüldüğü gibi renklendirilmiş ışıklandırma *Indiana Jones and the Infernal Machine*'deki grafiklerin büyük bölümünde var.

görmek de bizi rahatlatıyor."

Barwood bu kaçınılmaz karşılaştırmadan çekinmiyor. Ofisi *Tomb Raider* oyunlarıyla, Lara Croft'un heykelcikleriyle ve hareketli figürleriyle darmadağın olmuş. "*Tomb Raider*'ı takdir ediyorum ve muhteşem bir oyun olduğunu düşünüyorum" diyor. "Fakat gerçek şu ki Lara bizi bir hayli zorladı, şimdiyse herhalde biz onu zorlayacağız. Fakat ben bu oyunu *Tomb Raider*'ın alanına girmeye ve orada at koşturmaya çalışan bir oyun olarak görmüyorum. Onların konuyu işlerken başa başlı başına bir tür olarak görünen belirli, özgün bir yöntemleri var. Biz de kendi yöntemlerimizi kullanacağız ve bunlar onlarınkinden farklı olacak. Bizim hikayemizin bir gelişmişliği ve bulmacalarımızın bir karmaşıklık düzeyi var. Bu da oyunumuzu onların yaptığından bir adım öteye taşıyor. Sistemleri iyi ve bunu çok sevdim; ancak biz olanlara yeni bir yön vereceğiz."

Bu yeni Indy, eğer *Tomb Raider* olmasaydı yine de çıkacak mıydı? "Herhalde çıkardı" diyor Barwood.



Bu tarihi tapınak, aç gözlü hazine avcıları tarafından maden vagonlarının yolunu döşemek için harap edilmiş.

"Bu doğal bir evrim. Hepimiz Indy'nin oyunda görülmesi gereken biri olduğunu hissediyoruz. Bu yüzden third-person perspektifi ona tam uyuyor. Eğer kamçıyı, şapkayı ve o kasıntılı yürüyüşü görmezseniz ne anlamı var?" diyor. "Dediğim gibi büyük bir *Tomb Raider* hayranıyım; ancak en fazla hayranlık duyduğum şey oynanıştaki detaylar değil. Hatta harika bir karakter olduğunu düşünmeme rağmen Lara'nın kendisi de değil. Gerçek şu ki, herkesi bu gibi oyunların bir pazarı olduğuna ikna etti ve bu bizim işlerimizi de bir parça hızlandırdı. *Tomb Raider* önemli; çünkü real time 3D'yi, shooter'lar dışında başka şeyler için de kullanabileceğimizi gösterdi.





Eee.. Bu pek hoş değil. Indy, Infernal Machine'in tüm parçalarını toplamak için bu parçaları korumaya ant içmiş korkunç patronları alt etmek zorunda.

"Orijinal Indy'nin bizi ilgilendiren yanı bence her zaman devasa işler peşinde koşmas," diyor Barwood. "Eski İsrail'in Kutsal Sandukası'nı ve Kutsal Emaneti buldu... Şimdi ise kutsal kitapta yazan Babil Kulesi'ni aramaya koyuluyor. Orada gerçekte neler döndüğünü ve niye tekrar kurcalandığını ortaya çıkaracak. Bize göre Indy eski çağlara ait daha büyük bazı meselelerin üstesinden gelmeli."

Barwood'un ortaya attığı ilk hikaye Babil Kulesi değildi. "Bu oyuna ilk başladığım sıralar yapabileceğim başka bir hikaye daha vardı" diyor. "Ama o tarafa doğru yönelmemek üzere uyarıldım. Çünkü o, film olarak yapmak isteyebilecekleri bir şeydi." Lucasfilm, dördüncü Indiana Jones filmi için ağırdan alıyor olabilir; ama eğer bu gerçekleşirse hikaye büyük bir ihtimalle şu anda Barwood'un çöp kutusunda durana çok benzeyecek.

Sahneyi kafanızda canlandırın. 1947 yılı ve İkinci Dünya Savaşı sona ermiş. Bir zamanlar güçlü olan Nazi tehditi şimdi yıkıntılar arasında. Ancak özgür dünya şimdi kendini yeni bir düşmanla karşı karşıya buluyor: Komünizmin Demir Perdesi Avrupa üzerine çöküyor ve Soğuk Savaş başlıyor. Bu arada Profesör Indiana Jones, arkeolojinin akademik yönüne konsantre olmak için maceralı geçmişine sırtını dönmüştür. Ama tabii ki bunun pek uzun sürmeyeceği, Indy'nin *Fate of Atlantis*'deki eski sevdalısı ve şimdi bir CIA görevlisi olan Sophia Hapgood'un sahneye çıkmasıyla anlaşılıyor. Ruslar'ın Irak çölünde pek de iyi şeyler yapmadığı ortada. Anlaşılan bir kutsal kitap efsanesi olan Babil Kulesi'ni kazmaya çalışıyorlar. Sam Amca'nın orada neler döndüğünü anlamak için Indy'nin yardımına ihtiyacı var. Indy, tabii ki bunu istemeye isteme-ye kabul ediyor. Artık bu aşamadan sonra bilinen en eski makinadan bile çok daha eskilere dayanan antik bir mekanik aletin dört parçasını aramaya koyuluyorsunuz. Tüm dünyayı tehdit eden bu makine, yanlış ellere düşüp tekrar çalıştırıldığında sözlerle anlatılamaz bir dehşet yaratabilir.

Indy için tipik tehlikeli durumlardan biri daha. Bunlar, projenin çizim ekibi tarafından görselleştiriliyor.

Barwood oyun hikayesinin gerisindeki fikirleri açıklarken "Benim ilk düşüncem, hadi Nazileri temizleyelim ve Indy'yi İkinci Dünya Savaşı'nın sonrasına taşıyalımdı" diyor. Bunu, her zaman Soğuk Savaş sırasında Indy'nin komünistlere karşı çıkması şeklinde tasarlamıştım. Böylece hikaye, daha önce gördüğünüzden sonraki tarihlere uzanabilecekti. Çeşitli Indy ki-taplarına ve çizgi romanlarına göz attım. Bunlarda çok yüklü bir malzeme vardı; ama hepsi de İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra bitiyordu.

Çıkış noktası, hikayesi ve mekanlarıyla *Indiana Jones and Infernal Machine* kesinlikle harika bir grafik adventure oyunu olmayı hak ediyor. Ancak Indy'nin çizmelerini giyip ilk adımınızı attığınızda, güçlü adventure ögeleri yanında bu yeni oyunun daha çok aksiyon etrafında kurulduğunu göreceksiniz. Indy'yi ilk kez third-person bir 3D dünyada görüyoruz ve her adımını hatta şaklayan parlak kamçıyı doğrudan kontrol ediyoruz. *Tomb Raider*'da olduğu gibi oynanıştaki amaç keşfetme, bilmeceleri çözme ve hayvan ya da insan düşmanlarınıza karşı verdiğiniz amansız mücadele arasında iyi dengelenmiş bir karışım yakalamak. Fakat, diyor Barwood

Oyunun en ilginç bulmacalarından birinde, bir yeraltı madeni vagonunun rotasını değiştirmek için kolları kullanmanız gerekiyor. Sonra da binip gidiyorsunuz!




Birçok bulmaca, oyuncuların filmlerden de hatırlayacağı Indy tarzında olmak üzere tasarlanmış. Tabii hepimiz Indy'nin halatı kopan asma köprülere yabancı olmadığını biliyoruz...

"*Tomb Raider*'ın yaptığından daha iyi bir denge kuracağız. Onların yaptığı bence biraz belirsizdi. Biz onlardan daha gelişmiş bir teknoloji kullanıyoruz."

Bu yeni yaklaşım önceki oyundan çok farklı. Indy'nin önceki PC seyahatlerine göre daha derin düşünmeyi gerektiren bir oynanışı var. Barwood'a göre böylesi güçlü bir değişimi mümkün kılan teknoloji, LucasArts'ın ödüllü *Jedi Knight: Dark Forces II oyunu için* üretilen 3D grafik teknolojisi üzerine kurulan oyun motoru. Ama bunun bir bedeli var. Bu, LucasArts'ın 3D hızlandırıcı gerektiren ilk oyunu olacak. Ama oyunun baş programcısı Paul LeFevre'e göre daha fazlasını da hakediyor. "Hal ve ben bunun hardware-only olmasını istediğimizden emindik. Böylece Jedi Knight'ın karşılaştığı poligon sayımı ve hız konusundaki bazı teknik sınırlamaların üstesinden gelebilirdik" diyor. "Yönetim bunun iyi bir karar olduğuna kanaat getirince kendimize sorduğumuz ilk soru, bundan yararlanmak için ne yapmamız gerektiğiydi. *Jedi Knight* takımının yaptıklarının ötesine nasıl geçebilirdik? Çünkü onların yaptığı, hala software modunda da iyi çalışmak zorundaydı ve bu gerçek onları sınırlıyordu. En önemli nokta bütünüyle 16-bit renge geçebilmemizdi ve bunu yaptık. *Jedi Knight*'ın 256 renkte sınırlı kalmasına rağmen bizdeki bütün dokular tamamiyle gerçek renk." Enteresan olan, ikinci kez bir Indy oyununun LucasArts adına teknolojik bariyeri aşması. Daha önce *The Fate of Atlantis,* firmanın 16'dan 256 renge geçmesini sağlamıştı.

LeFevre, çalışmasını göstermek için *The Infernal Machine*'in henüz gelişim aşamasındaki versiyonunu çalıştırdığında *Jedi Knight* motoruna çektiği ince ayarın sonucu açıkça görülüyor. Renkler, detaylar, mekanların büyüklükleri, hızı... Her şey, *Jedi Knight*'da gördüklerimize göre büyük bir sıçrama. Bunun gerçekte *Jedi Knight*'ın motoru olmadığını düşünürseniz herhalde pek şaşırtıcı değil. LeFevre bir Indy oyununun dizaynının gerektirdiği her şeyi yapabilmek için kodun yüzde 80'den fazlasını yeni baştan yazdı. "Yaptığımız en büyük şeylerden biri *Jedi Knight*'ın çizim sistemini değiştirmemizdi. Bu çizilebilecek bölgelerin sayısını sınırlıyor ve bu yüzden büyük dünyalar yaratmamızı engelliyordu" diyor LeFevre.

"Şimdi ise sınırsız büyüklükte dünyalarımız var. Üstelik bunları minimum 166Mhz sistemimizde bile hala yeteri kadar hızlı çizdirebiliyoruz. Bu, level tasarımcılarımıza istediklerini daha komplike bir şekilde yapma özgürlüğü veriyor. Ayrıca bu kimsenin sahip olmadığı bir sistem. Bu yüzden dünyamızı bilgisayarınızda gördüğünüzde var olan diğer motorlardan daha geniş ve detaylı olduğunun farkına varacaksınız."

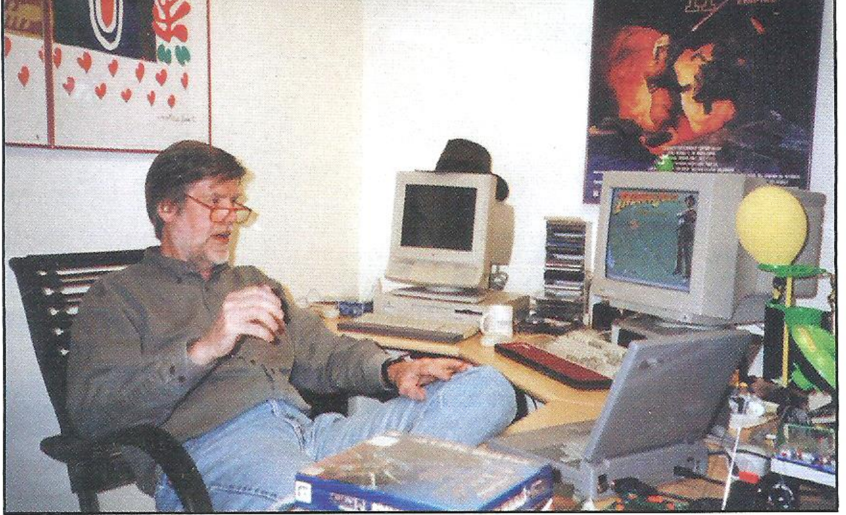



Hikaye, Indy'nin yol arkadaşı Sophia Hapgood'un, ondan bir CIA görevine yardımcı olmasını istemesiyle başlıyor.



Oynanışa ve yakalanması güç olan aksiyon-bilmece çözümü arasındaki dengeye geri döndüğümüzde Barwood, bunu karmaşık bir ilişki olarak yorumluyor. Indy doğası gereği daha çok olayların akıl gerektiren taraflarıyla uğraşıyor. "Daha önce hazırladığım bütün oyunlarda her zaman bir aksiyon ögesi vardı" diyor. " Fakat aynı zamanda tek başına aksiyonu da yeterli bulmuyorum. Etrafta koşup, ortalıktaki her şeyi öldürmek beni tatmin etmiyor. Bana göre bu dünyada bulunma nedenimiz sırları araştırmak. İşin eğlenceli tarafı bu. Cesurca söyleyebilirim ki, Indy'nin bir karakter olarak entelektüel bir tarafı da var. Bir macera adamı olduğu kadar aynı zamanda düşünen biri. O, bir arkeoloji profesörü ve eski diller uzmanı. O, bilmeceleri çözen bir adam. Mesela *Indiana Jones and the Last Crusade*'in sonunun adventure oyunlarındaki bilmecelerden aşağı kalır tarafı yok. Atasözlerine dalıyor, Yehova'nın harflerine basıyor, kader atlayışını yapıyor ve bunun gibi şeyler işte. Bence böylesine doğuştan yetenekli ve adventure oyun tipi için biçilmiş kaftan bir karaktere sahipseniz elinize geçen bu tür hikaye olanakları da sınırsız oluyor. Sonuçta daha çok zaman harcayacaksınız. Mesela eski zamanlardan kalma mekanik bir kapının nasıl çalıştığını anlamak için bir ipucu ararken bir tapınak duvarındaki işaretlerin anlamını çözmeye çalışarak ardından kötü adamları yumruklarak ya da vahşi orman yaratıklarından kaçarak. Filmlerde ve grafik adventure oyunlarında olduğu gibi silah çekmek nadiren Indy'yi problemin çözümüne götürüyor. Bu yaptığının ters tepme olasılığı da mevcut. Bunu düşünerek Barwood'un oyun tasarımı bir de automap modu bulunduruyor. Bu aktif hale getirildiğinde size her an doğru yönü gösteren yardımcı bir ok sunuyor. Sizi problemin tam çözümüne elbette götürmüyor; ancak bir sonra nereye gitmeniz gerektiğini söylüyor. Bu bazı durumlarda problemi kendi kendinize çözmeniz için yeterince yardımcı oluyor. Bunun hilecilik olduğunu düşünenler için şunu söylemeliyim: Bu özelliği her kullandığınızda toplam skorunuzu ya da "IQ"nuzu (Indy oranı) etkiliyor. Tam yüzde yüz skor elde etmek isteyenler, oyundaki bütün gizleri kendi başlarına çözmeliler. Ancak Barwood, geçmişte pek çok adventure tarzı bulmacanın belirsiz doğasından bıkmış oyuncuların, kendi oyunlarının fazlasıyla mantıklı olacağından emin olmalarını istiyor. "Indy'e hiçbir zaman 'balmumu heykeli gergedan üzerinde kullan' gibi bulmacalar yaptırmadık" diyor. "*Day of the Tentacle* ve *Monkey Island*'da olduğu gibi bu türden absürdlükleri takdir ediyorum ancak bunlar bizim yaptığımız türden bilmeceler değil."





Proje başkanı Hal Barwood, LucasArts'ın San Rafael, CA'deki ofsinde görülüyor. "Oyunumuzda bazı sinematik görüntüler var. Ama genellikle sinemanın sınırları dışındayız."

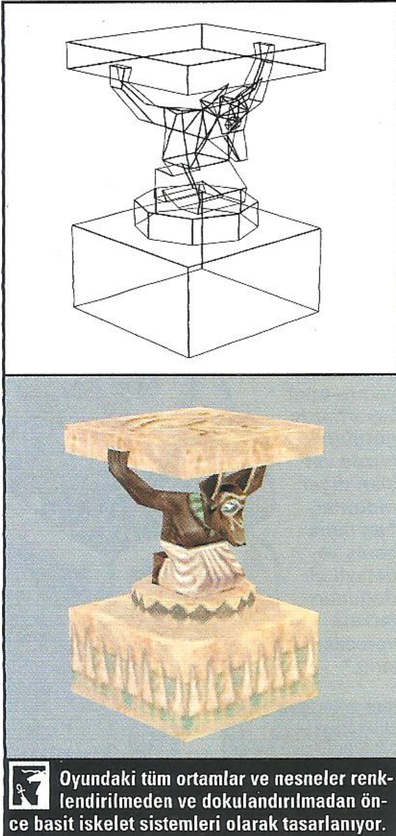
Oyunun daha çok aksiyona dayalı, *macera ögelerinin daha önce Tomb Raider* gibi oyunlardan öğrendiklerimizin çok üzerinde olduğu baştan bilinmeli. Çünkü oyun tasarımının en ince noktaları Indy karakteri üzerine kurulmuş. "Kamçı" belki de insanların Indy ile en fazla bağdaştırdıkları şey. Bu yüzden oynanışın temel unsurlarından biri olması için özel bir çaba harcanmış. "Kamçıyı en az dört değişik şekilde kullandık" diyor Barwood. "Düşmanınızı kamçılıyabiliyorsunuz, hatta bu yolla elindeki silahını bile düşürebiliyorsunuz. Duvardaki çıkıntılara kamçınızla asılarak normal bir şekilde katetmenin güç olduğu mesafeleri kendinizi sallandırarak geçiyorsunuz. Yine başka türlü tırmanamayacağınız yerlerde kamçınızı güvendiğiniz bir noktaya sardırıp ardından kamçıya tımanabiliyorsunuz. Ve ara sıra bazı yerlerdeki nesneleri almanın tek yolu onları kamçıyla tutup yakalamak."

Indy ayrıca çok işlevli bir palaya sahip. Bu yaratıklara saldırmak, sarmaşık ve örümcek ağlarıyla kapanmış yolunuzu açmak için ideal. Ayrıca güvendiği tabancası da neyse ki sonsuz mermiyle doldurulmuş. Daha önemli ateşli silahlar yol boyunca elde edilebiliyor; fakat öyle uluorta yerlerde bulunmuyorlar. Onları düşmanın pençelerinden kamçıyla düşürmeniz ya da donuk ve ölü ellerinden almanız gerekiyor. Genelde belayı aramaktansa mümkün olduğunca ondan kaçınmalısınız. Ayrıca Indy'nin yapamayacağı şeyleri siz hiç yapamazsınız. "Indy'yi ilk olarak düşündüğünüzde aklınıza idman yapıp kaslarını çalıştıran biri gelmez" diyor Barwood. "O genellikle ortalıkta yalnızca bir profesör olarak dolaşmayı tercih ediyor. Ama sürekli tetikte ve yumruklarını arada sırada kullanıyor. Siz de buna uygun hareket etmelisiniz."

Çaresiz bazı zamanlar sadece durup dövüşmekten başka şansınız olmuyor. Sizi durdurmaya çalışacak bol miktarda Komünist, çeşitli tehlikeli yaratıklar ve özellikle öldürücü yılanlar olacak. Burada amaç Indy'nin bilindik yılan korkusunu oyuncuya bulaştırmak.

Bu zamana kadar Hal Barwood'un *Indiana Jones and Infernal Machine'deki* en önemli kaygısı level tasarımları olmuş. Barwood, proje başkanı olarak level tasarım takımının daha karmaşık bir formda kurabilmesi için oyundaki her çevrenin temel yapı taslağını hazırladı. Barwood, tasarım takımının yaptığının daha önce içinde bulunduğu film yapım sanatının ötesinde bir iş olduğuna inanıyor. "Film setlerinin ötesinde çevreler yaratmalıyız" diyor. "Onlar çalışmalı; siz de nesnelerin üzerine çıkabilmeli, kolları çekebilmeli, objeleri hareket ettirebilmeli ve dünyayı yönlendirebilmelisiniz. Level tasarımı, set yapımından bir adım daha ötede gözüküyor. Bir gün gelecek ve insanlar level'lara pek kafa yormayacak, bence gelecekte level kavramı diye bir şeyin var olduğunu hatırlamak bile zor olacak." Gerçekten de Barwood, oyundaki parçaların "bölüm" olarak adlandırılmasını tercih ediyor.

Bir *Infernal Machine* "bölümünün" atmosferi ve vereceği duygu, bulmaca yapısının ana detayları kadar önceliğe sahip. *Tomb Raider'da* ve diğer birçok third-person oyunda kullanılan akıllı "sa-



Oyundaki tüm ortamlar ve nesneler renklendirilmeden ve dokulandırılmadan önce basit iskelet sistemleri olarak tasarlanıyor.

nal kamera tekniği", ortaya çıkan bu türün genellikle "sinematik" olarak tanımlanmasına sebep olmuştur. Ancak Barwood buna tam olarak katılmıyor. "Benim gözümde bizim oyunumuz, sadece 'bazı sinematik anlar içeren bir oyun'. Fakat genel olarak, biz sinemanın ötesindeyiz. Olaya böyle bakmalı ve bunu bir eğlence gibi kabul etmeliyiz. Bir filmde kesintilerin ve de farklı kamera açılarının olmasının nedeni, yoğun olarak bu küçük parçaların hepsini alıp bir bütün oluşturmanız. "Sonradan parçaları birleştirme ve kullanılacak kamera açılarını seçme yoluyla sağlanan psikolojik devamlılık, artık yapmak zorunda olmadığımız bir şey; çünkü sürekliliği olan bir serüvenimiz var. Bizde kesintiler yok; gerçekten sanal bir dünyada koşuşturuyorsunuz. Oyunun en heyecanlı yeri oyuncunun oynadığı anlar. Sadece yavaşlamamız ve neler olduğunu anlamamız gerektiğinde sinema tekniğine başvuruyoruz" diyor. "Sonuç olarak bizim istediğimiz oynayanlara, filmlerin izleyenlere sunduğu gibi 'hissedilebilir' bir dünya yaratmak. Real-time 3D ile ilgili hoş olansa şu: Oyunculara, sinemaya gitmekle edinemeyecekleri eşsiz deneyimler sunabileceğimiz bir ortam yarattı. Çok heyecan verici, bu yüzden bu deneyime mümkün olduğunca fazla yoğunlaşmak istiyoruz. Tüm dehşeti ve olanaklarıyla bu dünyanın içine dalıp gittiğinizi hissetmenizi istiyoruz."



Evet, Indy. Suda seni bekleyen kötü bir şey olma olasılığı yüksek.

Asılı kaldığımız tehlikeli kaya parçasının ne kadar yüksekte olduğunu görmemiz için kamerayı karakterin üzerinden sallandırıp aşağıya bakmak gibi klasik "sinematik" oyun tekniklerine ne demeli? Barwood, "Evet, bunu çok sık kullanıyoruz" diyor. "Eğlenceli ve bir vinç almamız da gerekmiyor, dolayısıyla hiç masraf olmuyor."

Oynayanlar için 'film gibi' bir atmosfer yaratacak başka bir sinema tekniği de bol miktarda konuşma. Indy'in karşısına çıkan her karakterin niyeti onu öldürmek değil. Enerji dolu yol arkadaşı Sophia Hapgood ve gizemli CIA ajanı Simon Turner gibi iyi adamlar da (ve bayanlar da) var. Son gelişmelerden bizi haberdar etmek ve hikayenin devamlılığını sağlamak için yol boyunca karşımıza çıkacaklar. Bazen karşılıklı etkileşim(!) bundan daha derinlere de gidecek. "Diğer karakterlerden yardım almanızı gerektiren sahneler var" diyor Barwood. "Sonunda komünistlerin patronu Volodnikov ile yollarınız kesişecek. Yani dünyamızın *Tomb Raider'ın* neredeyse tümünde eksik olan sosyal bir yanı da var. Lara'nın kendini konuşarak nasıl ifade edebileceğini saptamakta büyük zorluklar çekmiş gözüküyorlar. Bizde bu tür sorunlar yok."

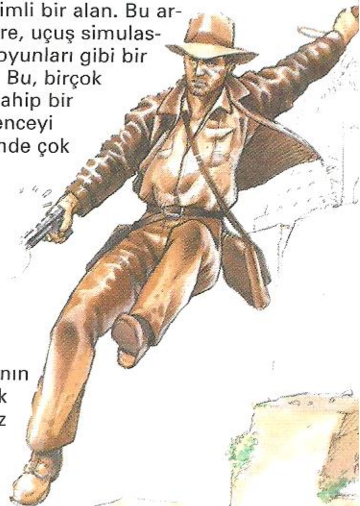
Konuşma unsuru, oyuncu, Indy'nin kendi kendine düşünmesini sesli olarak duyabileceği için zaman zaman oynanabilirlik açısından oldukça işe yarayacak. Barwood buna "iç monolog" diyor ve belki de Indy'nin bazı dalıp gitmeleri ipucu olarak kullanılabilecek. Indy'nin sesi tabii ki Harrison Ford'un kendi sesi değil. Esasında Indiana Jones karakteri ile Ford'un benzerliği ayrı telif hakları ile korunuyor. Takımın karşılaştığı ilginç bir engel, karakteri Indy ile aynı seste ve görünümde fakat Ford'dan farklı yapmak zorunda olmaları. Ford'u Indy'nin üç filminde de izledikten sonra çoğu kişinin bu iki varlığı tek bir vücutta birleştirmesi işlerini zorlaştırıyor. Neyse ki üçüncü şahıs perspektifi sayesinde çoğu zaman Indy'i arkadan göreceğimiz için yüz benzerliği büyük bir problem olmayacak.



Indy'de diğer karakterlerden yardım almanızı gerektiren sahneler de var.

Indiana Jones and the Infernal Machine Barwood'un tanımıyla bugün hala 'elden geçirilmesini gerektiren' bir aşamada. Oyunun çıkmaya hazır olması ve mart ayı civarında piyasaya sunulması için bütün departmanlarda yapılması gereken bir sürü iş var. Ama yeni Indiana Jones oyunları için daha şimdiden planlar yapılıyor ve Barwood yapılacak oyunların bu oyunun takipçisi olmasını umut ediyor. "Umarım bizim yaptığımız bu türdeki oyunlar için bir temel oluşturur" diyor. "Hepsinin Indy oyunları olup olmayacağını bilmiyorum; fakat bu çok verimli bir alan. Bu artık tıpkı adventure, uçuş simulasyonu veya golf oyunları gibi bir oyun kategorisi. Bu, birçok kişisel özelliğe sahip bir karakteri ve eğlenceyi içeren ayrıca içinde çok çeşitli oynanış ögeleri bulunan bir kategori. Bunun sona ereceğini düşünmüyorum. Aslında bence bundan faydalanmanın giderek daha çok yolunu bulacağız ve işler daha da kızışacak."

PCG



İşte ancak Indy'den beklenilecek bir hareket. Şimdiye dek gördüğümüz en sportif arkeolog. Savulun!



İKİ YILDA OKULDAN PROFESYONEL YAŞAMA!

Üretime yönelik mesleki eğitim. Donanımlı, başarılı, kazanan bireyler...

Gazetecilik Bölümü

Araştırmacı gazetecilik, haber toplama ve yazma teknikleri, fotoğrafçılık, iletişim kuramları, medya hukuku, iletişim teknolojisi, dergicilik. 2 yıl, tam zamanlı.

İşletme İletişimi/Halkla İlişkiler

Halkla ilişkiler, yönetim ve organizasyon, pazarlama yönetimi ve teknikleri, insan kaynakları yönetimi, ekonomi, iletişim teknikleri. 2 yıl, tam zamanlı.

Radyo/Televizyon

Program yapımı - yönetimi, TV teknikleri, iletişim kuramları, iletişim yönetimi, sinema sanatı, metin yazarlığı, reklam prodüksiyonu, drama. 2 yıl, tam zamanlı.

Reklamcılık

Stratejik reklamcılık, reklam ve pazarlama, reklamda yaratıcılık, metin yazarlığı, müşteri ilişkileri, medya planlama ve satın alma, reklam teknolojisi. 2 yıl, tam zamanlı.

Grafik

Temel grafik, desen, görsel anlatım, reklamcılık, grafik uygulama ve bilgisayar atölyesi. 2 yıl, tam zamanlı.

Müzik

Rock, caz, pop, blues, klasik... Gitar, piyano, davul, şan, klavyeli çalgılar, nefesli çalgılar, yaylı çalgılar, solfej, armoni, ensemble, müzik kültürü, müzik kayıt teknolojisi. Tam ve yarı zamanlı kredili sistem.

El Sanatları

Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri ve el sanatları eğitimi ile genç yeteneklere meslek kazandırıyor. Profesyoneller için kuyumculuk, tasarım ve model üretiminde en son teknolojilerle donatılmış, uygulamalı eğitim birimi. Tam zamanlı.

Üst Düzey Yönetici Asistanlığı

Yoğun ticari İngilizce, büro yönetimi, muhasebe, pazarlama. 1 yıl, tam zamanlı.

İngilizce

Tümüyle Amerikalı ve İngiliz eğitmenlerden oluşan enternasyonal eğitim-öğretim kadrosu. Yoğun İngilizce programı. Hazırlık sınıfı.

Gösteri Sanatları

Ekran ve radyo sunuculuğu, sahne üstü sunuculuğu, dans, mim, müzik, kültür - sanat ve 2 yabancı dil. 2 yıl, tam zamanlı.

Plastik Sanatlar

Resim, seramik, heykel atölyeleri, sanat kuramları, desen, stil ve teknik, bilgisayar destekli uygulama çalışmaları. 2+1 yıl, tam zamanlı.

Bale ve Dans

Klasik bale, modern bale, salon dansları, caz dans, tap dance, modern dans. 5 yıl, tam zamanlı programlar.

Tiyatro

Oyunculuk sanatı, atölye sistemi, kuramsal eğitim. 3 yıl, tam zamanlı.

Yarı Zamanlı Eğitim Programları

Hafta içi akşam ve hafta sonu programları

Macintosh
MacOS, FreeHand, QuarkXPress, Photoshop, Word programları ve uygulamaları.

Office '97
Word, Excell, PowerPoint.

Bale ve Dans • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Klasik-modern bale, salon dansları, caz dans, modern dans, dans tiyatrosu.

Müzik • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Enstrüman, teori, kültür ve topluluk dersleri.

El Sanatları
Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri, el sanatları uygulamalı eğitimi.

Plastik Sanatlar
Resim ve heykel atölyeleri.

İngilizce Programları

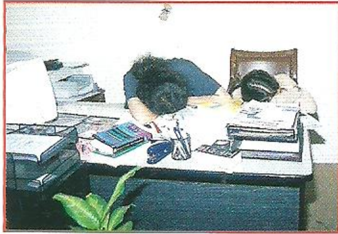


İstiklal Caddesi, Bahçeli Hamam Sok. No: 3 80060 Beyoğlu - İstanbul Tel: (0212) 251 74 84 Faks: (0212) 252 48 41

Taze Tazeee!



Hepiniz merak ediyorsunuzdur. Bu harika derginin (sizlerin yalancısıyız) geri planında nasıl bir çalışma var. Kim bilir aranızda bunu bilgisayar oyunları üzerine kurulu bir cennet olarak olarak düşünenler bile vardır. Ancak böye düşünenler baskı öncesi ofisimizi görseler ne kadar yanıldıklarını anlarlardı. Dört bir yanda koşuşturanlar, bilgisayar başında yarı mırıldanarak bir şeyler yazanlar, silahlı tavşanlar ya da dinazorlar üzerine hararetle tartışanlar... Hepsinin tek ortak yanı var, feri sönmüş uykulu gözler. Sabaha doğru manzara değişir. Masa başlarında uyuya kalan insanlar doldurur ortalığı (bkz. Şekil 1A). Geriye kalanlarsa hayattan bezmiş gibidir. Tüm bu süreç boyunca tek bir şey bizleri değiştirip dünyanın en canlı ve neşeli insanları yapar: Yemek vakti.



Dergi hazırlığının bu en heyecanlı olayı tam olarak şöyle gelişir: Önce birisi açlığının farkına varır ve bir anda herkes kurtlar gibi aç kesilir. Şiddetli tartışmalar başlar; acaba bu gün ne yemeli? Aslında seçenekler Şişli civarının paket servisleriyle sınırlıdır, ama yine de tartışma uzayıp gider. İlk ihtimaller Fatih Köftecisi ve McDonalds'dır. Eğer son günlerde bunlar çok yenmişse, Subway'den lahmacuna kadar diğer tüm ihtimaller gözden geçirilir.

Karar verildikten sonra gerilimli bir bekleyiş başlar. Bize yüzyıllar gibi gelen dakikalar boyunca servisin gelişini bekleriz. Yaşam iyice yavaşlar, kimse konsantre olamaz. Akıllarda gelecek olan o güzellikler vardır. Sonra kapıya yakın olanlar (birileri mutlaka nöbet bekler) neşeli haberi etrafa duyurur: Yemekler geldi!!! Sandalyeler boşalır ve paketleri getiren çocuk içeri girince aç gözlerle onu bekleyen bir güruhla karşılaşır. Zavallı çocuk parasını alıp kaçmak için çabalasa da bizim korkunç yiyecek paylaşımımıza tanık olur. "1.5 kimindi?", "Benim 6'lı nuget'ımı gören var mı?", "Ketçap getirmemişler mi?" bağırışmaları herkes yemeğini alıp masasına çekilene kadar sürer.

Aman efendim ondan sonra bir neşe bir sohbet başlar ki sormayın. Günün en güzel esprileri yapılır, dargınlar barışır, yemekler ve oyunlar üzerine uzun uzun konuşulur. Yemek bittikten sonra bile bu pozitif hava bizi uzun süre idare eder.

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT s.72



NHL 99 s.71



PEOPLE'S GENERAL s.80



RETURN FIRE 2 s.78



SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION p.70



THE HOUSE OF THE DEAD s.84



Motocross Madness

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Türü:	Aksiyon
Üretici:	Microsoft
Yayıncı:	Microsoft, (800) 429-9400 www.microsoft.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM; Pentium 133; 16MB RAM; 60MB hard disk alanı; DirectX 5 uyumlu D3D kartı; DX5 uyumlu ses kartı.	Pentium 233; 180MB hard disk alanı; Joystick veya Gamepad

Multi-player:	Doğrudan kablo bağlantısı; Modem 28.8; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 4 (TCP/IP Internet için) ya da 8 (TCP/IP LAN için); Ücretsiz Internet servisi: *www.zone.com*

Bu muhteşem oyun, *Moto Racer GP*'yi tahtından ederek "PC'deki en üstün motorsiklet simulasyonu" ünvanını kaptı.

Bir bilgisayar oyunu gerçekten de motorsiklet yarışının o karmakarışık duygusunu yakalayabilir mi? Horozları kaçıştırmak, havada uzun uçuşlar yapmak ve "nac-nac" hareketini çekmek nasıl mümkün olur? Bilgisayar oynarken suratınıza aldığınız bir darbede bir dolgunuzu kaybedebilir misiniz?

Microsoft, bu derin (!) sorulara *Motocross Madness* ile yanıt verdi ve sanırız bu "Evet, tabii ki!" anlamına geliyor. *Moto Racer GP*'den beri hiçbir oyun, motorsiklet yarışlarında böylesi bir gerçekçiliği yakalayamamıştı. *Motocross Madness* ise bu klasiği ezip geçiyor (üzgünüz ama böyle).

Kural tanımayan bir spor olan arazi motorsiklet yarışlarına yoğunlaşan *Motocross Madness*'ta tüm yaptığınız toz kaldırıp delice hareketler yapmak ve boynunuzu kıracağınız hızlarda gitmek. Motorlar küçük ve güçlü, üstelik ağırlık merkezi de oldukça yukarıda. Bu yüzden oyuncu, dengesini nasıl sağladığına bağlı olarak birçok hareketi yapabiliyor. Dik bir tepeye çıkarken ileri doğru eğilmelisiniz, yoksa arkaya yuvarlanırsınız. Bir atlayış yapıp havaya uçtuğunuzda da yine eğilerek motorunuzu yere paralel tutmalısınız, çünkü tek tekerlek üstüne inerseniz mahvolursunuz. Hızlı bir dönüş mü yapmanız gerekti? İleri doğru eğilerek ağırlığınızı ön tekerleğe verin. Aniden hızlanmanız mı lazım? O zaman da arkanıza yaslanıp yerde kalın bir iz bırakarak gazı kökleyin.



Eğer daha alışılmış bir yarış istiyorsanız, Baja pistinde kontrol noktaları arasında yarış yapmanız mümkün.

Bu basit efektlerin hepsi, *Motocross Madness*'ın inanılmaz fiziksel motoruyla hayata geçirilmiş. Hızın ve momentumun getirdiği birçok etki olduğu gibi yapılmış ve çok doğal olarak meydana geliyorlar. Motorun tutuşu ise her yönden çok gerçekçi. Tüm efektleri hissetmek ve en doğal kontrolle oynayabilmek için bir joystick'e ihtiyaç duyacaksınız. Tabii bir gamepad de işinizi görecektir, ama ikisini de denemiş biri olarak joystick'in çok daha zevkli olduğunu söylemeliyim.

Alıştırmalarda biraz zaman geçirirseniz, kontrol arayüzünün ne kadar doğal ve etkileşimli olduğunu göreceksiniz. Eğer "force feedback" özellikli bir joystick'iniz varsa daha da iyi: Microsoft pazardaki iki "force feedback" üreticisinden biri olduğu için oyunda bu özelliğe verdiği destek de hemen göze çarpıyor. "Force feedback" destekli kontrole sahip birçok oyunda bu ekstra efekt oyuna çok şey katıyor, ama zamanla kontrol için zararlı olduğunu görüyorsunuz. Ancak *Motocross Madness*'ta durum böyle değil: Microsoft SideWinder Force Feedback Pro joystick'imle oynadığım oyun, Logitech Wingman ile oynadığım oyundan çok daha başarılı geçti, bu özellik sayesinde motorumu daha iyi kontrol etme imkanı buldum.

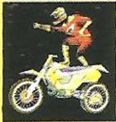
Hangi kontrol aracını seçerseniz seçin, yeteneklerinizi denemek için bir sü-

SAKIN BUNLARI EVDE DENEMEYİN!

Yeteri kadar yükseğe zıplayabilirseniz, yapabileceğiniz 16 tane artistik hareket bulunuyor. Puan kazanmak veya sadece kalabalıktan alkış toplamak için bunları yapabilirsiniz. Aşağıda bunlardan bazıları gösteriliyor:



The Bar Hop Bacaklarınızı gidonun üstüne atıp yere inmeden önce eski halinize dönüyorsunuz.



The Barney Havada uçarken gidonun üzerinde çömelip çabucak yerinize oturmanız gerekiyor.



The Superman Gidonu kavrayın, dizlerinizi geriye atın ve öylece uçun!



The Split-X Bu hareket olduğundan daha kolay gözüküyor. Havadayken kollarınızı ve bacaklarınızı açıp bir X yapıyorsunuz.



The Skurfer Koltuğunuzda sörf yapıyorsunuz. Daha fazla zevk almak için motoru bir kenara atıp güzel bir iniş yapabilirsiniz. Buna da Big Kahuna Dumpster adı veriliyor.



The Heel Clicker Adından da anlaşılıyor, topuklarınızı gidonun üstünde birbirine vuruyorsunuz.



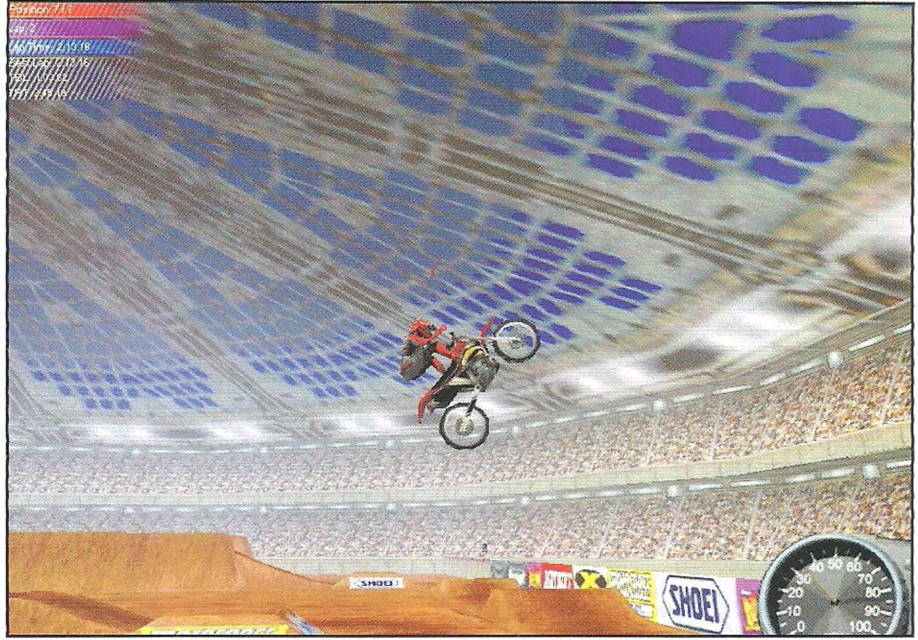
The Cliffhanger Ayaklıklardan fırlayıp ayak parmaklarınızı gidona geçirin ve ön tekerleği yukarı doğru çekin. Sonra da zamanınız kaldıysa yerinize oturun.



The Nac-nac Bacağınızı öbür tarafa atıyorsunuz, aman dengeniz bozulmasın. Bu hareket motorun bir yana yatmasına neden olacaktır, bu yüzden doğrulup yere inmek için zamana ihtiyacınız olacak.



Bir hareketi başarıyla tamamladığınız zaman aldığınız puan ekrana geliyor.



Supercross stadyumları harika görünüyor. Bu pistleri editörle kendiniz de yapabilirsiniz.

rü fırsatınız olacak. Bazıları gerçek hayattan alınma, bazıları ise tamamen orijinal olan toplam dört farklı tür yarış var. Serbest stildeki Stunt Quarry'de, tepeciklerle dolu geniş bir alana fırlıyor ve kendi başınıza veya AI ile donatılmış rakiplere karşı çeşitli hareketler yaparak puan toplamaya çalışıyorsunuz. En yüksek puana erişmek, son hızda delice atlayışlar yapmak ve en iyi yarışçının peşinden ona yetişmeye çalışmak insana çok zevk veriyor.

Daha normal bir yarış arıyorsanız, Baja adlı benzer parkurda yarışabilirsiniz. Ancak bu sefer zaman tutulan bir yarışta kontrol noktalarını geçerek rakiplerinizi takip ediyorsunuz.

National Race ise açık havada kurulmuş ve farklı ortamlar içeren yuvarlak bir pistte yapılıyor. Bunlardan her birinin içinde de atlayışlar, keskin dönüşler ve uzun düzlüklerle bezenmiş farklı bölümler var. Ama pistlerin içinde en zorlusu Supercross adlı pist, burada rakiplerinize karşı 3D bir ortamda yarışıyor ve karşınıza çıkan olmadık engellerle uğraşıyorsunuz.

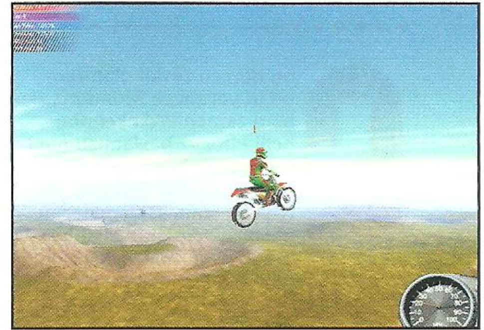
Bütün bu muhteşem ortamlar olduğu sürece, oyunu çalıştırmak için bir 3D kartın gerekli olmasına şaşmamak lazım. Bu işin yazılımla rendering yoluyla yapılabileceğinden şüpheliyim. Oyuncular, motorlar ve manzaraların hepsi harika görünüyor, hele Supercross stadyumları dehşet. Mütevazi bir sistemde bile ortalama bir 3D kartı kullandığınızda kabul edilebilir hızlara erişmeniz mümkün.

Donanım bütün bu işlerle sizin yerinize uğraştığı için grafikler de çok gerçekçi olmuş. Kaymalarda veya ani hızlanmalarda ortaya çıkan küçük parçacık efektleri (mesela motorun arkasından kalkan toz gibi) olaya çok şey katıyor. Nedense Microsoft, oyunun piyasaya çıkmasından hemen önce "lens flare" (camların üzerindeki parlamalar) efektlerini kaldırdı ve bu çok kötü oldu. Oysa bu efektler çok iyi duracaktı; çünkü stadyumlarda motor kullandıktan sonra kalkıp daha küçük ve sade pistlere geldiğinizde ortam çok soluk kalıyor. Etrafa birkaç bitki veya kaya parçası serpiştirilmesi de iyi olabilirdi.

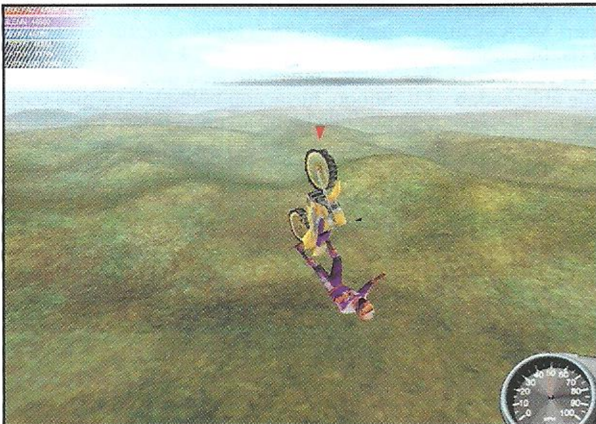
Sesler de grafikler kadar etkileyici, üstelik ses kartınız DirectSound3D destekliyse arkanızdan gelen (veya yere çakılan) rakiplerinizin seslerini bile duyacaksınız. Kendi motorunuzun sesi de eskiden emektar motorumu kullanırken duyduğum sesleri çağrıştıracak kadar gerçeğe yakın.

Size sunulan pistlerde bilgisayar tarafından yönetilen rakiplere karşı oynamaktan sıkıldığınız zaman başvurabileceğiniz bir pist editörü ve bir sürü multi-player seçeneği mevcut. Standart LAN/Internet IPX desteğinin yanında modem ve doğrudan kablo bağlantıları da desteklenmiş. Birçok oyun firmasının, anlaşılmaz bir şekilde multi-player'ın eskisi kadar kabul görmediğine karar verip ona göre davrandığını düşününce bu özellik, insanı çok rahatlatıyor. Multiplayer özelliklerinin getirdiği tekrar tekrar oynama imkanı sayesinde *Motocross Madness* Internet üzerinde de favorilerden biri olacak gibi görünüyor. Pist editörü sayesinde de kullanıcılar tarafından yaratılan pistler herhalde hiç tükenmez. Ancak editörün bir zayıf yanı çok sınırlı olması, yalnızca basit Supercross pistleri yapabiliyorsunuz. Yeni dış alanlar render edebilen gerçek bir 3D editör değil.

Bütün pistlerde ustalaştıktan, kendi pistlerinizi yarattıktan ve ortalığı darmaduman ettikten sonra bile bir Stunt Quarry oyunu yükleyip gaza asılmak çok zevkli. Aynı gerçek bir motosikletle yapacağınız gibi. Bu oyun, çok zevkli olmasının yanında bir o kadar da gerçekçi. Bütün bunlar birleşince de piyasadaki bütün motosiklet yarışı oyunları *Motocross Madness*'ın gölgesinde kalıyor.



Bu kadar yükseklerde uçmak için kanatlara ihtiyacınız yok, yalnızca hızlanabileceğiniz bir düzlük ve sıkı bir atlayış lazım.



Uçuyorum! Ama birgün, yere indiğimde canım çok yanacak.

PC GAMER SON KARAR

92%

ARTILAR: Gerçek gibi! Harika grafikler, ses ve inanılmaz kontroller.

EKSİLER: Pistlerde biraz daha fazla ayrıntı olabilirdi; ayrıca editör de sınırlı özelliklere sahip.

SONUÇ: Son satırı yazacak zaman yok. Hemen şimdi *Motocross Madness*'a geri dönmeliyim.

Shogo

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Türü:	Aksiyon
Üretici:	Monolith
Yayıncı:	Microsoft, (800) 429-9400 www.lith.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200 (yalnızca yazılım için) / Pentium 166 (3D kartı ile beraber); 16MB RAM; DirectX 6.0 uyumlu ses ve görüntü kartı	300 MHz Pentium II; 64MB RAM; 3Dfx Voodoo 2 tabanlı 3D hızlandırıcı

Multi-player: Seri/Null Modem; Modem; IPX; TCP/IP; Internet üzerinde oynamak için GameSpy kullanılabiliyor.

Monolith'in çizgi film kaynaklı bu shoot'em up'ı, gündeme bomba gibi düştü.

Son derece zevkli olan *Blood*'ın yaratıcısı Monolith, daha o zamanlarda kendini belli etmeye başlamıştı ama son çıkardıkları oyun *Shogo: Mobile Armor Division*, en iyiyi en sona sakladıklarını gösteriyor. Üstün silahları, renkli grafikleri ve aşırı şiddetli oynanışıyla *Shogo*, *Duke Nukem 3D*'den beri gördüğümüz en hareketli ve heyecanlı oyunlardan biri.

Koca koca gözlü karakterlerle, renkli sahnelerle ve Mobile Combat Armor (MCA) denen dev robotlarla dolu hayali bir Japon çizgi film dünyasında geçen *Shogo*'da, kendini kanlı bir savaşın göbeğinde bulan Sanjiro adlı bir MCA pilotunun yerine geçiyorsunuz. Tıpkı aradaki çizgi filmler gibi, normal savaş da aslında daha kişisel bir mücadeleye yalnızca arkaplan teşkil ediyor. Oyundaki kısa filmler ve yazılarla gelişen hikaye çok da çekici değil, ama iki farklı sondan hangisine ulaşacağınızı belirleyecek kararları vermeniz açısından önem taşıyor.



Yürüyerek oynadığınız bölümlerde duvarlarda kurşun delikleri açacaksınız. Benim adım Hoser, vandal falan da değilim.

Oldukça etkileyici çizgi film sahneleri içeren *Shogo*'da, bölümler MCA savaşları ve adam adama dövüş arasında eşit olarak dağıtılmış. Bu dengeyi sağlamak zor olabilirdi ama Monolith'in akıllıca çabaları sayesinde MCA'ler de aynı adam adama dövüşteki rahatlıkla kullanılabildiği için (buradaki robotlar hiç de hantal değiller) bölümler arasındaki geçişler de çok düzgün ve kolay olmuş.



Oyundaki filmler sayesinde kimin dost, kimin düşman olduğunu anlayabiliyorsunuz. Burada Amiral bir sonraki göreviniz hakkında size bilgi veriyor. Elinizdeki bıçakla ona sataşacak olursanız korumaları canınızı fena yakarlar.

Bu tür oyunlarda iki farklı görev türü ve ortam olması güzel bir değişiklik olsa da, oyunun asıl çekici özelliği emrinize verilen silahlar. MCA'in içindeyken dürbünlü ve lazerli tüfekler, mayın döşeyiciler ve çeşitli füzeler kullanıyorsunuz; tahmin edebileceğiniz gibi bunlar ortalığı darmadağın ediyor. Bullgut füzelerinden birkaç tane ateşlediğinizde bunların hedeflerine döne döne gidişlerini ve şarapnel parçaları saçarak alevler içinde patlamalarını görmek çok zevkli.

MCA'in dışındayken kullanabildiğiniz silahlar ise tabanca (daha doğrusu John Woo tarzında bir oynanış sağlayan ikili tabanca), tüfek, Uzi, dürbünlü tüfek ve bomba gibi daha alışık olduğumuz şeyler. Bunların etkileri MCA silahları kadar çarpıcı olmasa da, bu bölümlerin sağlam tasarımı ve heyecanlı akışı sayesinde ne olduğunu bile anlamadan düşmana yüzlerce mermi kusabilirsiniz.

Shogo'nun kendini tam anlamıyla gösterdiği yerler işte bu iyi tasarımlı bölümler. MCA'lerin içinde ya da dışında, bölümün sonuna doğru koştururken pek fazla bilmeceyle karşılaşmıyorsunuz. Monolith, oyunun oynanışını mahveden ve CPU'yu yiyip bitiren bazı gösterişli özellikleri oyundan çıkarmakla da akıllılık etmiş. Amaçlarınız kısa ve kesin, ayrıca bölümler de çok karmaşık değil. Yalnızca herşeyi yok edip çıkışı bulmanız yetiyor. Sonuçta size vurmanız için bir sürü düşman veren ve başka şeylere pek de kafanızı takmamanızı sağlayan bir oyun ortaya çıkmış.

Göze çarpan neredeyse tek kötü özellik tek kişilik oyunun son derece kısa olması. Birkaç gün boyunca gidip gelip oynadığım oyunda iki bitişe de hemen ulaştım. Neyse ki birçok modern shooter'da olduğu gibi buna da bir çözüm var. *Shogo*'da aklınıza gelebilecek her türlü multi-player özelliği bulunuyor, hatta Internet üzerinde kendinize rakip bulabilmeniz için özel olarak hazırlanmış bir *GameSpy* sürümü de birlikte geliyor. DeathMatch haritaları tek kişilik haritalarla aynı olsa da, hem MCA hem de normal bölümleri oynayabildiğiniz için uzun süre meşgul kalacaksınız gibi görünüyor.

Galiba gelecek sene first-person shooter'ların altın yılı olacak. Monolith de öncü firma rolünü çok şık bir şekilde üstleniyor. Tek kişilik oyunun biraz daha uzun olmasının çok daha iyi olacağını düşünüyorum ama buna rağmen *Shogo*, heyecanlı bölümleri ve hızlı temposu ile hiçbir oyun delisinin kayıtsız kalamayacağı harika bir oyun.

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Olağanüstü hızlı ve güzel grafikler, hızlı tempolu bölümler ve yüksek prodüksiyon değeri.

EKSİLER: Sadece DeathMatch'e özgü bölüm bulunmuyor. Tek kişilik oyun çok kısa.

SONUÇ: Aksiyon oyunlarında hızı ve heyecanı seviyorsanız Shogo ile Nirvana'ya ulaşmanız an meselesi.

NHL 99

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Türü:	Spor
Üretici:	EA Sports
Yayıncı:	Electronic Arts, (650) 628-1001 www.easports.com
Yetkili Temsilci:	Aral İthalat (212) 659 26 73

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Direct3D hızlandırıcılı Pentium 166 (yalnız yazılım için Pentium 200); 16MB RAM; 30MB hard disk alanı	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM; 100MB hard disk alanı; Direct3D uyumlu hızlandırıcı

Multi-player: Seri/Null modem; Modem 28.8; IPX; maksimum oyuncu sayısı: 12

Yeni bir yıl ile beraber EA Sports'un NHL serisinin yepyeni ve harika bir sürümü daha.

Son birkaç yıldır, EA Sports'un NHL dizisinin en çok tutulan spor oyunlarından biri olduğu açıkça bilinir. Oyunu sevmemizin nedeni istatistik bilgiler açısından olağanüstü olması değil, zaten gerçekte de hiçbir zaman böyle şeyleri çok iyi bir şekilde çekip çevirememiştir. Hayır, oyunu sevmemizin nedeni harika sunumu, müthiş heyecanı ve güçlü vuruşları. *NHL 99*'da birkaç eksiklik giderilerek bu gelenek sürdürülmüş, hatta geçmişte simulasyon hayranlarının oyuna burun kıvırmasına neden olan bazı gerçekçilik konularının da üzerine gidilmiş ve gerçekçilik yönünde de biraz daha yol alınmış.

NHL oyunlarında oyuncuların kesinlikle yakınamayacakları bir özellik vardır: grafikler. Yüksek çözünürlüklerin, daha fazla animasyonun ve özel efektlerin (mesela oyuncu ani bir duruş yaptığında etrafa buz saçılması gibi) de eklenmesiyle kaliteyi belirleyen çıta daha da yükseltilmiş. Ancak geçen seneki sürümden fark gösteren noktalar çok belli belirsiz, oyuncular *NHL 99*'un *98*'den o kadar da iyi görünmediğini anlayınca biraz hayal kırıklığı yaşayabilirler. Menüdeki değişiklikler ve grafiklerdeki ilerlemeler dışında oyunda genellikle aynı tanıdık hava mevcut.

NHL 99'daki ağır çekimler, yalnızca gollerle sınırlı kalmayacak şekilde ayarlanabiliyor.

Ancak tutarlılık hakkında söylenecek çok şey var ve *NHL 99* hokey oyununu televizyon yayını gibi sunma işini hala çok iyi yapıyor. Devre aralarında sahayı temizleyen araçlardan tutun da, Jim Hughson ve Daryl Reaugh'un heyecanlı sunuşlarına kadar *NHL 99*'un her tarafından özgün görüntüler ve sesler fışkırıyor.

EA Sports oyunlarında her yıl bazı estetik geliştirmeler yapılır, ama bu oynanışın da her yıl değişeceği anlamına gelmez. Buna en iyi örnek de bu yılın fiyasko oyunu *Triple Play 99*'dur. Neyse ki *NHL 99*'da hem saha içinde, hem de saha dışında yepyeni bazı özellikler getirilmiş. Yeni başlayanlar için, oyuncuların zaman zaman kasılan kontrolleri oldukça sağlamlaştırılmış. Bir oyuncunun kontrolünü ele aldığınızda, her şeyine siz kumanda ediyorsunuz. Artık siz izin vermeden yön değiştirip başka bir tarafa koşturmuyorlar. Pas verme işi de daha bir düzeltilmiş, takım arkadaşlarınız mavi çizgiyi geçmeden önce topu beklemenin önemini anlamış durumdalar (böylece o sinir bozucu cezalardan da biraz olsun kurtuluyorsunuz). Bilgisayar yönetimindeki takım arkadaşlarınız da hem savunmada, hem de atakta kendilerini sahaya daha iyi yerleştiriyorlar ve sizin verdiğiniz taktikleri çok daha iyi uyguluyorlar (bunları artık maçın içindeyken de verebiliyorsunuz). Savunma oyuncularını geçmek daha bir zorlaşmış, artık vuruşlarınızın birçoğu kaleciyi geçip kaleye giremeden uzaklaştırılıyor. Böylece de geçen senelerdeki oldukça yüksek skorların önü biraz kesilmiş oluyor (yine de bu alanda gerçekçiliği sağlamak için 10 dakikalık devrelerin konulması bir zorunluluk).

Bazılarını sevindirecek ve birçok kişiyi de çileden çıkaracak bir değişiklik de kalecilerin yeteneklerindeki artış. Geçen yıllarda, bir kez öğrendiğinizde kalecileri her zaman mat edebildiğiniz bazı hileler bulunuyordu. Bunlar bu sene yok edilmiş gibi görünüyor, kaleciler taş gibi ve birçok vuruşu kolayca kurtarıyorlar. Bu duvar gibi adamları geçebilmek için paslaşmalarınızı çok akıllıca yapmalı ya da dönen toplara sahip olma şansını yakalamalısınız. Genel olarak *NHL 99* oldukça zorlaşmış, eski ustalar bile oldukça ter dökebilirler.

Tek kötü yan kavgaların biraz değişmesi, ne yazık ki bu değişiklik iyi yönde değil. Neredeyse her seferinde, bir takımın belli oyuncuları hiç sebepsiz kavgaya tutuşuyorlar ve cezalar biriktikçe birikiyor. Gerçek hayatta NHL oyuncuları kulübede bu kadar zaman geçirselerdi, oyundan atılıp atılmamalarını tartışmak için yönetimin her hafta toplantılar düzenlemesi gerekirdi.

Kavgalar dışında, *NHL 99*'da her özellik en azından biraz değişikliğe uğramış. Bu oyun, PC'deki en tutarlı ve gerçekçi spor oyunları serisine güzel bir devam oyunu olarak katılıyor.

Grafiklerdeki yeni özelliklerden biri de, oyuncular aniden durduklarında veya yön değiştirdiklerinde patenlerinden etrafa sıçrayan buz parçacıkları.

***NHL 99*'un iyi bir oyun olduğu inkar edilemez; ama oyuncuların suratındaki o anlamsız sırıtış konusunda bir şeyler yapılmalı.**

PC GAMER SON KARAR

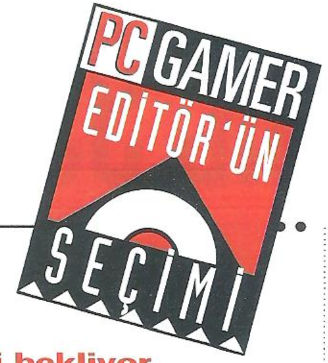
91%

ARTILAR: Sunum bir harika; kontroller daha sağlam ve sonuçlar daha gerçekçi.

EKSİLER: Bilgisayarın kontrol ettiği kaleciler çok güçlü; önceden söz verilen taslak özelliği konmamış; simulasyon hayranları için pek uygun bir oyun değil.

SONUÇ: Zaten harika olan bir oyuna biraz makyaj yapılmış ve ufak tefek ilerlemeler kaydedilmiş.

Need For Speed III



Türü:	Arcade
Üretici:	Electronic Arts
Yayıncı:	Electronic Arts, (800) 245-4525 www.ea.com
Yetkili Temsilci:	Aral İthalat (212) 659 26 73

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 16MB RAM; Desteklenen ses kartları	16x CD-ROM sürücüsü; Pentium II 233; 32MB RAM; 3Dfx Voodoo veya Voodoo II tabanlı hızlandırıcı; Gamepad

Multi-player: Split screen; Seri/Null modem; Modem: 28.8; IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 8; Kopyalanabilir

Sakın bu oyunu es geçmeyin. Olağanüstü grafikler, hızlı arabalar ve çiğnenecek kurallar sizi bekliyor.

Need for Speed II ile kısa bir durgunluk dönemine giren Electronic Arts'ın bu rakipsiz yarış serisinin üçüncüsü de piyasaya çıktı. Yepyeni özellikler, heyecanlı kovalamacalar ve oldukça gelişmiş bir grafik motoru sayesinde oyuna yeni bir soluk gelmiş. Sonuç olarak da ortaya oynaması müthiş zevkli bir arcade oyunu çıkmış.

Tek sorun (aslında büyük bir sorun sayılabilir), oyunun zevkini tam anlamıyla tadabilmek için 3Dfx donanımıyla desteklenmiş güçlü bir sisteme ihtiyaç duyulması. Voodoo 2 tabanlı hızlı bir Pentium II sisteminiz varsa olağanüstü araba modelleri, güzel pistleri, inanılmaz efektleri ve hızlı oynanışıyla *Need for Speed III: Hot Pursuit* gerçekten de nefes kesici. EA'in "tavsiye ettiği" özelliklere sahip makinelerde ise grafikler biraz tekliyor; ama yine de etkileyici efektlerin büyük kısmı görülebiliyor. Ancak yukarıda tavsiye ettiğimizin altında bir sistem kullanıyorsanız, grafik kalitesinde ve performansta büyük bir düşüşe hazır olmalısınız. Oyunu kabul edilebilir bir hızda çalıştırmak için birçok özelliği kapamanız gerekecek, hatta bunlardan sonra bile hala yavaşlık çekebilirsiniz. Chevrolet Corvette, Lamborghini Countach ve ItalDesign Scighera gibi dört tekerlekli canavarların kapıştığı bir oyunda karşılaşmak isteyeceğiniz son şey de yavaşlık olsa gerek.

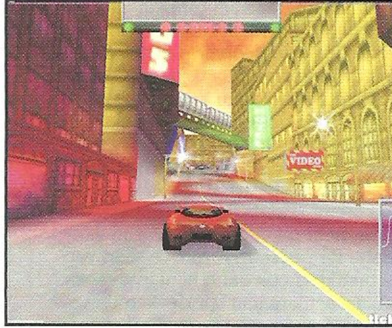


Ah şu bizim yük kamyonu. Bir yarış oyunundan başka ne bekleyebilirsiniz ki?

Oynanış arcade tarzına çok yakın olsa da ayarını değiştirebileceğiniz vites oranları, dönme hızı ve fren dengesi gibi bir sürü şey bulunuyor. Bütün bunlara ek olarak sürüş sırasında size yardımcı olacak bazı özellikler de var. Ayrıca rakiplerinizin sürüş yeteneklerini ayarlamanız da mümkün.



Hava şartları çok iyi yansıtılmış, mesela kar yağarken cama yapışıp görüşünüzü biraz engelliyor.



Empire City pistinde, çok ilginç görünümlü bir şehir ortamında son hızda yarışacaksınız.

Önceki *Need for Speed*'lerde de olduğu gibi, tek kişi için tek yarış ve turnuva seçenekleri var. Ancak bu sefer oyunun tekrar tekrar oynanabilmesini sağlayan birçok özellik de eklenmiş. Knockout yarışında, sonuncu olan sürücü oyundan atılıyor ve iki sürücü kalana kadar bu devam ediyor. Diğer yandan Hot Pursuit'te ilk oyundaki polis kovalamacaları tekrar karşımıza çıkıyor, ama bu sefer polisler yumuşak başlı kanun koruyucuları değiller. Sizi sıkıştırmak, yola engeller koymak ve çivili tuzaklar kurmak gibi amansız taktiklerle üstünüze gelen düşmanlar haline dönüşmüşler. Hatta hız yapanları yakalamakla görevli bir polis memuru olup altınıza bir Pursuit Corvette çekmeniz bile mümkün. Yeterince kötü adam enseleyebilirseniz Pursuit Lamborghini'ye ulaşabiliyorsunuz.

Gerçek anlamda hayal kırıklığı yaratan tek nokta pistler. Birçoğu *Need for Speed II*'dekilerin gelişmiş halleri olsa da, pek çeşitlilik gösteremiyorlar. Pistler çok sınırlı mekanlardan seçilmiş, kendi aralarında ayrılmaları da pek işe yaramamış, yine çok klişe yerler var. Bazı tasarımlar çok incelikli olsa bile (mesela oyundaki en iyi pist olan Empire City bonus pisti gibi), bunların çoğu kayak merkezi ya da çiftlikler gibi çok monoton yerler. Daha özgün yerlerde ve rampalarla, alternatif yollarla, değişik manzaralarla yarışmak çok daha güzel olabilirdi.

Need for Speed III'teki bütün tek kişilik oyun çeşitleri multi-player olarak da oynanabiliyor. Standart yarışlarda trafiği ya da polisleri seçme veya seçmeme şansınız var ama asıl zevk, Hot Pursuit moduna girip hız yapan arkadaşlarınızı yakalamak. İnanın bana, arkadaşlarınızdan birinin saatte 100 milden fazla bir hızla çivili bir tuzağın üstünden geçmesini ve pistin dışına fırlamasını görmek kadar zevkli bir şey yok.

Son olarak, okul otobüsü ve yük kamyonu kullanmaktan hoşlananlar için hile kodları yine mevcut. Bunlar sayesinde bir sürü acayip araç kullanabiliyorsunuz. Bunlara ek olarak EA, Web sitesinden yeni arabaları ücretsiz olarak dağıtmayı planlıyor. Bu çok beklenmedik bir davranış; ama son derece etkileyici ve zevkli olan bu oyunun hazırlanışındaki özene ve düşünceye yakışıyor.

PC GAMER SON KARAR

88%

ARTILAR: Tüm ayrıntılar açık olduğunda grafikler çok etkileyici; harika arabalar var ve polisler geri dönmüş!

EKSİLER: Pistler yeteri kadar çeşitli değil; rakiplerin yapay zekaları çok sallantıda; sistem gereksinimleri çok yüksek.

SONUÇ: Hızlı arabaları ve hız sınırlarını çiğnemeyi seviyorsanız bundan daha iyisini bulamazsınız.

Evel Knievel 3D Stunt Game

Türü:	Aksiyon
Üretici:	Pantera Entertainment
Yayıncı:	Valusoft, (612) 442-7701 www.valu-soft.com

Gerekenler	Önerilen
1X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM; 30MB hard disk alanı.	Pentium 166; Direct3D hızlandırıcı; Desteklenen ses kartları

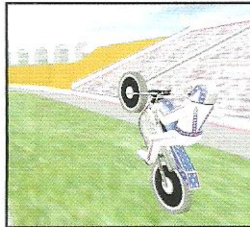
Multi-player: Yok

1970'lerdeki dublörlük gösterileri üzerine kurulu bu oyun öyle rezalet ki, oynanması pratik olarak gerçekten imkansız.

1970'lerin popüler ismi Evel Knievel'ı hatırlayacak yaşta olanlar, herhalde bu efsanevi dublörün hayatını konu alan bir oyunun neden yapılmadığını düşünmüşlerdir. Sonuçta ölüm gösterileriyle, yüksek hızlarla ve korkunç kazalarla dolu bir hayat hikayesi, bugünün 3D teknolojisiyle birleşirse harika bir oyun olabilirdi. Valusoft'un *Evel Knievel 3D Stunt Game* adlı oyunu büromuza ulaştığında ne kadar heyecanlandığımızı tahmin edebilirsiniz. Bu oyun, Evel'ı Butte, Montana'daki sefil hayatından alıp LA Coliseum'da yaptığı gösterilere kadar taşıyarak "efsane olabileceğinizi" söylüyor. Hatta daha da ileri gidip kutunun üzerinde "Başarılması gereken 50 gösteriden herbiri bir öncekinden daha zor!" gibisinden yazılar görünce oyunun muhteşem olduğunu sanmıştık.

Evel Knievel'da Evel'a çeşitli gösteriler yaptırarak "efsane oluyorsunuz." Bazılarında tek teker-lek üstünde duruyor ya da yoldaki dev kayalardan kaçarken motorun üstünde ayakta durmaya çalışıyorsunuz. Yan yana dizilmiş bir düzine kamyonun üstünden uçmak gibi klasik Knievel tarzı atlayışlar da yapılabiliyor. Mantığı pek anlaşılmayan başka bir gösteride de Evel bir rampaya son hızla gelerek rampadan uçmadan önce duruyor. Sizi bilmem ama ben, Evel'ın o salak rampanın ucuna kadar gidip sonra da *durmasını* izlemeyi hiç de ilginç bulmuyorum.

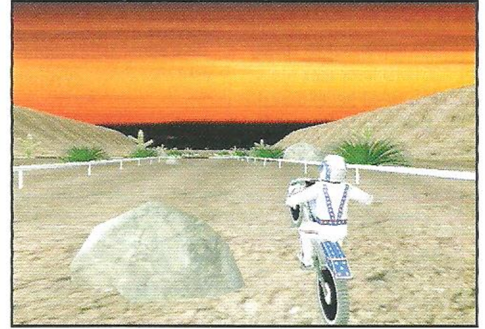
Oyunun en heyecanlı (!) yeri tek tekerlek üstünde durmanız gereken gösteriler. Burada hızlanma tuşuna dokunarak tam bir denge sağlamak durumundasınız, aynı anda da pistte ileri geri "kayıyorsunuz". Üçüncü şahıs gözünden sunulan bu gösterilerde asıl sorun, motorun üstünde ayakta durmaya çalıştığınız zaman ortaya çıkıyor. Kahramanımız kıçını pervasızca kameranın önüne koyuveriyor! Yolunuza bir sürü saçma sapan nesne çıkarken yüzünüzün ortasında koskoca bir grafik görmek zaten yeterince kötü; ancak biraz daha arkadan ve soldan alınan bir görünüm var, ona geçmeniz mümkün. Bu şekilde oynayışta tek sorun ise bu modun daha çok bir uzaklık algılama testine benzemesi. Yol sanki düz gidiyormuşsunuz gibi görünüyor. Böylece Evel'ın ne kadar sıkı bir herif olduğunu anlıyoruz, sadece yerçekimine değil, perspektif kurallarına da meydan okuyor.


İmdaaaaaat! Evel uçuşa geçiyor.

Evel'ın ölüme meydan okuyan atlayışlarının oyunun tuzu biberi olacağını düşünüyorsanız hemen belirtelim; oyuna bu açıdan bakıldığında, Evel'ın ölümüyle sonuçlanan Snake River atlayışından bile daha talihsiz görünüyor. Yapmanız gereken tek şey, atlayışın ne kadar uzun süreceğini anlamak (oyun size söyleme ihtiyacı duymuyor) ve ona göre doğru hızla rampaya gelmek. Bu kadar. Denge ve hizalama bilgisayar tarafından hallediliyor, size ise sadece gaza basmak ve doğru hızla rampaya girmek kalmış.


Evel kalabalığa zafer işareti yapıyor, yani omurgası hala sağlam. Çoğu zaman Evel animasyonsuz ve taş gibi kaskatı görünüyor.

Grafikler de bir garip. Direct3D uyumlu kartlarla kabul edilebilir bir hız sağlanıyor; ama mesela yolun kenarındaki çitler bir karış "havada" görünüyor. Evel ise taş gibi kaskatı duruyor, çarpışmalarda ise alakasız yönlere fırlıyor. Ama beni asıl sinir eden Evel'ın şapkasını taşımıyor olması. Bir Evel Knievel oyunu yapıyorsanız şapkayı mutlaka koymanız lazım.


Hey! Bu kayaları da kim koydu buraya? Eminim Evel'ın ikiz kardeşi Stevel Knievel koymuştur!

Oyunda o muhteşem atlayışları yaparken gerilim ve heyecan iyi sağlanmış; ama düşündüğünüz yönde değil. LA Coliseum'daki atlayışlar sırasında çok hızlı giderseniz Evel, iniş rampasını kaçırıyor ve kaymaya devam ederek haritanın dışına çıkıyor. Tahmin edebileceğiniz gibi oyun anında çakılıyor ve bilgisayarınızı kapatıp açmak zorunda kalıyorsunuz. Ayrıca atlama rampalarında da sağa sola dönmeye çalışmamanız lazım, böyle durumlarda Evel yerin içinden geçerek yine haritanın dışına çıkıyor, oyun yine göçüyor. Kesinlikle çok heyecan verici, değil mi?

Island Peril ve *Catfight*'tan beri çıkan en kötü aksiyon oyunlarından biri olan *Evel Knievel*'ı almayı düşünmeniz için bile hiçbir neden yok. Gerçekten büyük bir israf, Knievel hayranları bile uzak durmalı. Bu gibi çılgın atlayışları yapmak istiyorsanız gidip kendinize *Motocross Madness*'ı alın ve adınızı da "EvalKnvl" olarak girin, rahat edersiniz.

PC GAMER SON KARAR

11%

ARTILAR: Aslında istenmeden ortaya çıkmış olan "Evel çakılınca PC de çakılır" özelliği sizi ayaklarınızın üzerinde tutabilir.

EKSİLER: Oynanış, grafikler, animasyon, ses, kitapçık ve kutu.

SONUÇ: Gerçekten rezalet. Kendinize iyilik yapmak istiyorsanız uzak durun.

Israeli Air Force

Türü:	Simulasyon
Üretici:	Pixel Multimedia
Yayıncı:	Jane's, (800) 245-4525 www.janes.ea.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95/98; 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200 MMX; 32MB RAM; 351MB hard disk alanı; 4MB RAM bellekli SVGA grafik kartı; DirectX 5 uyumlu ses kartı	300 MHz Pentium II; 64MB RAM; 735MB hard disk alanı; 3Dfx tabanlı 3D hızlandırıcı; Joystick

Multi-player: 2-8 oyuncu; Modem 33.6Kbps; LAN (IIPX veya TCP/IP); Internet üzerinde oyna mak için *www.janescombat.net*

Amerikanlar adına uçtunuz, Ruslar adına uçtunuz. Şimdi de Jane's sizi IAF'ye davet ediyor.

İsrail Hava Kuvvetleri'yle ilgili bu kadar ilginç olan nedir, diye mi soruyorsunuz?

O zaman şu sayılara bir göz atın: 1967'de "Six Day" savaşı sırasında IAF, dört ülkenin hava kuvvetleriyle aynı anda çarpıştı ve aynı gün içinde 400 düşman uçağı düşürdü; 1973'teki Yom Kippur savaşında İsrail kuvvetleri bu sefer 450 uçak düşürdüler; 1982'de ise Amerikan yapımı F-15 ve F-16'lar savaşta ilk kez kullanıldılar ve IAF hiç kayıp vermeden tam 100 tane Suriye uçağı düşürdü. Tarih hocalarımız bütün bu ayrıntıları bize anlatmamış olabilirler; ama Ortadoğu'da kimsenin İsrail Hava Kuvvetleri'ni hafife aldığını söyleyemezsiniz. IAF son derece güçlü bir filodur ve Jane's Combat Simulations'ın *Israeli Air Force* oyunu da son derece zevkli bir oyun.

IAF'yi geliştiren Pixel Multimedia da zaten bir İsrail şirketi; ancak prodüksiyonun yapılması Jane's Başkan Yardımcısı Paul Grace'in yardımıyla olmuş ve oyun *U.S. Navy Fighters* ve *Advanced Tactical Fighters*'a çok benzemiş. IAF'de tek bir uçağı tüm ayrıntılarıyla ele almak (Jane's F-15 gibi) yerine daha çok uçak konmuş, ancak ayrıntı düzeyi biraz azaltılmış.



Galilee Denizi'nin Lavi'den görünüşü. Yer grafikleri hakkında siz ne düşünüyorsunuz? *PC Gamer*'daki herkes onları ya çok seviyor ya da nefret ediyor.

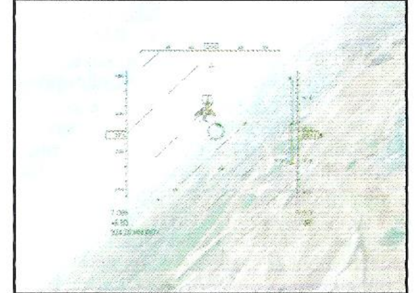
IAF'deki uçaklar arasında yedi adet İsrail jeti (F-4E, F-4 2000, F-15, F-16, Kfir, Lavi ve Mirage III) ve yalnızca multi-player'da ve oyunun özel Mission Creator kısmında bulunan iki de düşman uçağı (MiG-23 ve MiG-29) bulunuyor. *USNF* ve *ATF*'de olduğu gibi her uçağın kendi kokpiti var; ama temel sistemler (radar, taktik ekranı, otomatik pilot ve silahlar) bütün uçaklarda aynı şekilde çalışıyor. Ayrıca her uçağın performansı diğerlerinden biraz daha farklı olsa da, çok da gerçekçi bir uçuş modelinden bahsedilemez.

İşte bu derinlik eksikliği ve uçakların ayrıntılı olarak ele alınmaması, birçok simulasyon hayranının *USNF* ve *ATF*'ye burun kıvırmalarına neden olmuştu (tabii ki oldukça eğlenceli oyunları kaçırdıklarının farkında değillerdi). Bu oyunlar şüphesiz ki yapılan en gerçekçi savaş simulasyonları değillerdi; ancak oynanış bakımından üstündü. *Israeli Air Force* da aynı mantıkla şekillenmiş.



Kfir C-7, havadan havaya bir Python füzesi atarken. *Israeli Air Force*'ta buna ek olarak altı tane daha uçak kullanabiliyorsunuz, hatta multi-player oynarken iki de MiG geliyor.

IAF'de, üç adet tarihi senaryoya (Six Day War, Yom Kipper War ve Lebanon War) yayılmış toplam 42 görev var ve gelecekte geçen üç kampanya (Syria, Iraq ve Lebanon) daha ilave edilmiş. Scramble seçeneği ise çok ilginç; herhangi bir düşmanın İsrail'i her an vurabileceği gerçeği üzerine kurulmuş. Burada rastgele seçilen acil bir göreve katılıyorsunuz, amacınız ise olabildiğince çabuk havalanıp hedefe gitmek; emirleri yolda alıyorsunuz. 11 tane alıştırma görevi, özel bir Mission Creator bölümü ve cooperative ve head-to-head multiplayer seçenekleriyle oyun tamamlanıyor. *IAF*, senaryo sistemi dinamik olmayan bir simulasyondan beklenebilecek en yüksek oynanabilirliği sunuyor.



Yakın çekim savaşlar *IAF*'nin vurucu noktası. Bunları Mission Creator ve multi-player seçenekleri ile rahatça ayarlayabilirsiniz.

Ancak kusurları da yok değil. Havadaki ve karadaki üç boyutlu nesneler harika görünüyor; ancak *IAF*'nin yer şekilleri çok karmaşık. Alçak uçuşlarda yüksekliğin azalması hissi çok iyi verilmiş, ayrıca tepelerden ve vadilerden de taktik olarak oldukça yararlanabilirsiniz. Yer dokuları ise yükseklik fazla olduğu zaman çok güzel görünüyor. Ne yazık ki dokuların çözünürlüğü oldukça düşük; zamanınızın büyük kısmını geçireceğiniz orta ve düşük yüksekliklere indiğiniz zaman koca koca bloklar haline geliyorlar.

USNF ve *ATF*'de de aynı sorun vardı: Görevlerin çok zor ve karmaşık ol-

Kokpitin İçi

Öldürmenin 9 Değişik Görünüşü

Yükseklik göstergeleri ve silah sistemleri bütün uçaklarda aynı şekilde çalışsa da, her birinin kendine özgü kokpitleri ve gösterge yerleşimleri bulunuyor.



F-4E Phantom II: Her hava şartına uygun olan bu saldırı uçağı ilk uçuşunu 1958'de yapmıştı. Vietnam'dan beri de Amerikan Hava ve Deniz Kuvvetlerinde hizmet vermekte.



F-4 2000 Phantom: IAF, Phantom'un bu gelişmiş modelini 2000 yılına hazırlanmak üzere ısmarlamıştı; yapılan geliştirmeler arasında dış cephenin ve yakıt tanklarının güçlendirilmesi, manevra yeteneğinin artması ve göstergelerin modernleştirilmesi (hatta kokpitin daha konforlu hale getirilmesi bile) gösterilebilir.



F-15C/D Eagle: Bu bildiğiniz tek pilotlu Eagle, F-15E Strike Eagle ile karıştırmayın; IAF, hava gücünü üstün kılmak için bunları kullanıyor. İsrail dilinde "şahin" anlamına gelen Baz adıyla da anılıyor.



F-16D: Amerikan Falcon'un iki pilotlu bu modelinde birkaç yapısal değişiklik ve radarla göstergelerin gelişmiş olması göze çarpıyor.



Kfir C-7: Tamamı İsrail'de üretilen ilk savaş uçağı olan Kfir ("aslan yavrusu" demek), başlarda ekonomik bir model olarak düşünülmüştü; ama savaş sırasında ne kadar değerli olduğunu kanıtladı.



Lavi ATF: Yine İsrail yapımı olan Lavi, çok amaçlı ve oldukça gelişmiş bir savaş uçağı. İlk uçuşunu sadece dokuz sene önce yapmış olmasına rağmen İsrail hükümeti projeyi durdurma kararı almıştı. Sanırız *IAF*'ye dahil edilmesinin nedeni de harika bir uçak olması.



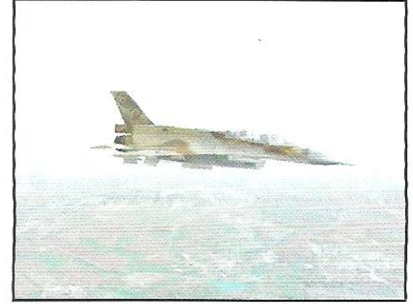
Mirage III: Fransız yapımı bu uçak, F-4'ün çok geleneksel bir hali. 20 ülkeye hizmet vermiş ve 1967'deki Six Day Savaşı'nda önemli rol oynamış.



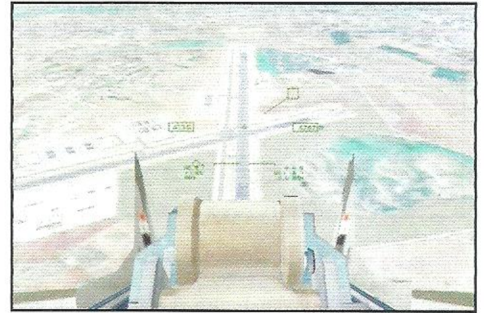
MiG-23: Hareketli kanatları olan bu Rus savaş uçağı, 1970'lerde MIG-21'in yerine geçti. Şu sıralarda da MIG-29'lar ve Su-27'ler onun yerine geçiyor (yalnızca multi-player'da ve Mission Creator'da kullanılabilir).



MiG-29: Her hava şartına uygun olan bu Rus uçağı ilk uçuşunu 1985'te yaptı; halen dünya yüzündeki en iyi savaş uçaklarından biri durumunda (yalnızca multi-player'da ve Mission Creator'da kullanılabilir).



İki pilotlu bir Falcon'la başka nerede savaşabilirsiniz ki? F-16D, *IAF*'de Brakeet ("fişek" anlamına geliyor) olarak biliniyor.



Görüşü engelleyen yer şekillerini bir kenara bırakırsak *IAF*'nin havaalanları ve yer hedefleri çok güzel görünüyor. Ayrıca her uçağın kendi kokpitinin bulunmasının yanı sıra arkadan görünüşleri de hepsi için farklı. Mesela burada MiG-29'u arkadan görüyorsunuz.

ması. Çoğu kez, bir görevde ne yapmanız gerektiğini tam olarak anlamak için üç dört kez arka arkaya oynamanız gerekiyor. Ayrıntılı görev özetini okumak ve resimlere bakmak her zaman yeterli olmuyor; bazen görev özetinde tam olarak belirtilmeyen hedefleri de vurmanız gerekiyor. Bunlardan birini bile kaçırsanız, önceden size verilen amaçlara ulaşmış olsanız bile görevi başaramamış sayılıyorsunuz. Aynı görev içinde bir uçuştan diğerine atlamak (mesela düşmanı F-15'lerinizle vurduktan sonra üssü bombalamak için F-4'lerin kumandasını ele almak) gibi çok şık hareketler de yapabiliyorsunuz; ama bazı görevlerde, bilgisayar tarafından yönetilen takım arkadaşlarınız bu geçişi kendileri yapamayacak kadar salak oldukları için bunu sizin yapmanız gerekiyor.

Ama tabii ki bu sorunlar *IAF*'nin çok zevkli bir oyun olmasını engelleyemiyor. *U.S. Navy Fighters* ve *Advanced Tactical Fighters*'ı beğendiyseniz ve başka yerde bulamayacağınız uçakları çok zevkli bir şekilde kullanmak istiyorsanız, *IAF*'yi kesinlikle harddiskinize yerleştirmelisiniz.

PC GAMER — SON KARAR

83%

ARTILAR: Bir sürü uçak ve bir sürü görev var; her zamanki Doğu-Batı çatışması değil, değişik savaşlar ele alınıyor.

EKSİLER: Bazı görevler bilmece gibi; yer grafikleri bazen yolunuzu tıkıyor; donanım gereksinimleri de çok yüksek.

SONUÇ: Jane's *F-15*'in veya *Longbow 2*'nin sahip olduğu kadar ayrıntıya sahip olmasa da *IAF*'yi oynamak son derece sevkli.

Heart of Darkness

Türü:	Adventure
Üretici:	Amazing Studios
Yayıncı:	Interplay, (800) 969-4263 www.interplay.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; 486DX2/66; 16MB RAM	4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; Desteklenen ses kartları; Gamepad

Multi-player:	Yok

Böyle bir zamanda, sağdan sola akışlı bir macera oyunu hala daha bu kadar ilgi toplayabilir mi? Bu sorunun yanıtına çok şaşırabilirsiniz.

Bence tüm zamanların en iyi oyunlarından biri (ve benim bilgisayar oyunlarına ilgi duymamı sağlayan oyun) Delphine'in klasikleşmiş *Out of this World* adlı oyunudur. Son derece akıcı animasyonlara sahip olan bu platform oyunu, yabancı bir çevrede geçmekteydi. Ama koşturup zıpladığınız Mario veya Sonic türü oyunlardan değildi, her yeni ekranda öyküsünün bir kısmı tamamlanan gerilimli bir maceraydı. Gerçekten çok garip, zor ve inanılmaz derecede bağımlılık yaratan bir oyundu. Eskisinin zevkini ve heyecanını yakalayabilen bir oyun, en azından şimdiye kadar piyasaya çıkmamıştı.

Heart of Darkness, beş yılı aşkın bir süredir geliştirilme aşamasındaydı; projenin başında da *Out of this World* ekibi vardı. *Out of this World*'deki gibi garip ve gerçeküstü olan bu hikayede siz, yine Andy (en büyük korkusu karanlık olan bir karakter) rolünü üstleniyorsunuz. Güneş tutulması sırasında çok sevdiği köpeğini gözden kaybeden Andy, hemen evine dönüyor ve kendi yaptığı bir uzay gemisiyle başka bir boyuta uçuyor. Çok saçma geldi değil mi? Ne yapalım, sonuçta bir Fransız oyunu bu.



Andy iğrenç bir kemirgenle mücadele ederken. Bu yaratıklar sürü halinde saldırdığı zaman kesinlikle kaçın, yoksa sizi parçalara ayırıp kıtır kıtır yerler.

Kahramanımız, karanlık bir vadiye zorunlu iniş yaptıktan sonra köpeğini bulmak amacıyla uzun ve korkunç yaratıklarla dolu bir yolculuğa çıkıyor. Hikaye kulağa çok basit gelebilir; ama *Heart of Darkness*'ın çok ilginç yanları da var ve üstelik usta platform oyuncuları bile bu oyunda beklemedikleri kadar çok ölebilirler. *Heart of Darkness*, oldukça fazla sabır ve taş gibi refleksler gerektiriyor, üstelik bazı yerleri bıkıp usanmadan tekrar tekrar denemeniz lazım. Çok sert ve acımasız bir oyun. Ayrıca öldüğünüzde sizi en başa atması bakımından da eski *Dragon's Lair* ve *Space Ace* günlerini hatırlatıyor.

Neyse ki Andy koşabiliyor ve uzun atlayışlar yapıp birkaç ekran birden geçebiliyor. Hareketler ise sözgelimi *Jazz Jackrabbit*'ten çok daha fazla düşünülerek yapılmış. Paralar ve saçma sapan eşyalar için etrafta zıplayıp durmak yerine bu oyunda gerçek macerayı tadıyorsunuz. Hayatta kalmanız ise reflekslerinizden çok daha fazlasına bağlı. Arkanızı iyi kollayabilmek ve etrafınızı dikkatle



Oyunun ortalarına doğru, Andy enerji küreleri atabildiğini keşfediyor. Bunlarla düşmanları havaya uçurabilir ve küçücük tohumları koskoca ağaçlara dönüştürebilirsiniz.



Oyunun bataklık kısmında oynanışı *Pitfall*'a benziyor. Omurganızın göçmesini istemiyorsanız aşağıdaki bitkilerin arasına düşmemelisiniz. Çok can yakıyor olmalı!

inceleyebilmek, Andy'yi hayatta tutabilmek için kazanmanız gereken yeteneklerden yalnızca ikisi. Seslerin yanı sıra ışıklar ve gölgeler de oyunda önemli rol oynuyor; mesela bazen çok masum görünen gölgeler bir anda canlanabiliyor. Düşmanlar her ne kadar çizgi filme benzeseler de bazıları size ciddi şekilde zarar veriyorlar ve sanırız bu oyun çocuklar için çok da uygun değil. Sonuçta Andy sık sık dövülüyor, ikiye ayrılıyor, bütün olarak yutuluyor ve korkunç şekillerde eziliyor.

Animasyon kalitesi oldukça iyi olsa da tam anlamıyla kusursuz değil. Atlayışlar ve bazı diğer hareketler çok kesik kesik. Bu sorun, oyunun iyi sıkıştırılamamış olan filmlerine de yansımış. Bölüm aralarında çıkan bu filmler, ayrıntıya çok dikkat edilerek render edilmişler; ama hızları ve çözünürlükleri çok düşük. Oyunun geri kalanında da böyle, tam ekran bile değil! Yazık. Beş yıllık bir süreden sonra grafikleri modern bir standartta tutmalarını beklerdim. Neyse ki bu beş senelik grafikler, beş senelik sistem gereksinimleri anlamına geliyor: Windows 95'iniz olduğu sürece oyunu 486DX2/66'da 2x hızındaki CD-ROM sürücünüzle bile çalıştırabiliyorsunuz.

Out of this World'ün ve hatta *Abe's Oddyssee*'nin hayranıysanız, *Heart of Darkness* size çölde su gibi gelecek ve her anından zevk alacaksınız. Ama *Mario* ya da *Sonic* gibi hızlı oyunlar arıyorsanız bu oyundan uzak durun. Bana gelince, ben "bu akşam Andy'yi nasıl öldürsem acaba" diye düşünüyorum.

PC GAMER SON KARAR

78%

ARTILAR: İyi animasyonlar, sesler; düzgün bölüm tasarımları; basit sayılabilecek oynanış.

EKSİLER: Hareket bazen kesik kesik oluyor; oyun son derece zor.

SONUÇ: Vadesi çoktan dolmuş bir macera oyunu. Bu türün hayranıysanız *Heart of Darkness* size ilaç gibi gelecek.

Titanic

Türü:	Adventure
Üretici:	Maris Multimedia
Yayıncı:	Panasonic Int. Media, (408) 653-1888 *www.pimcom.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 120; 16MB RAM; 120MB hard disk alanı; DirectX uyumlu 16-bit ses kartı	24X CD-ROM sürücüsü; Pentium II; 32MB RAM; Direct3D uyumlu hızlandırıcı

Multi-player:	Yok

Bismarck'ın ve Titanic'in kalıntılarını bulmak amacıyla okyanusun dibini yüksek teknoloji ürünü aletlerle taramak kulağa ilginç mi geliyor? Yanıldınız.

Tam adı *Titanic: Challenge of Discovery* olan bu oyunda, Titanic'in ve İkinci Dünya Savaşı'nda batan Bismarck gemisinin kalıntılarını bularak ün kazanan ünlü deniz dibi araştırmacısı Robert D. Ballard'ın yaptıklarını uygulama imkanı bulacaksınız. Bu oyun sayesinde, Ballard'ın kullandığı taktiklerin, teknolojilerin ve tekniklerin aynısını kullanabilecek ve bunun gibi heyecanlı anları tekrar yaşayabileceksiniz.

Aslında ilginç bir konu sayılabilir. Sorun şu ki; oyun kötü programcılık, zayıf grafikler ve sönük atmosfer yüzünden çok kaybediyor. Konusu çok ilginç olsa da bu oyunun şu haliyle bile piyasaya çıkmaması çok daha iyi olurdu.

İlk yolculuğunuza başlamadan önce kendi atölyeniz, büronuz ve bir müzeden oluşan şehirde kısa bir tur atıyorsunuz. Burada etrafınızdaki herkese ve her şeye tıklayıp çok düşük kaliteli videolar izlemek durumundasınız. Galiba bu kısım, deniz dibindeki şeyleri nasıl arayacağınızı öğrenmenize yardımcı olması için hazırlanmış; ama saatlerce amaçsızca oraya buraya tıkladıktan sonra hiçbir işe yaramadığını gördüm.

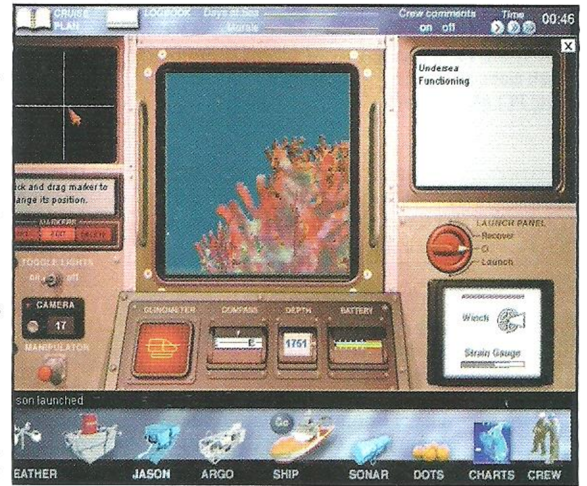
Yine de gerçek hareket okyanusta olmalı, değil mi? Pek sayılmaz. Şehirde her yeri inceledikten sonra (ya da oraya buraya bakmaktan sıkıldıktan sonra diyelim) malzemelerinizi hazırlayıp denize açılıyorsunuz. Gemilerin enkazını bulmak için suyun dibini araştırırken, oyun sürekli olarak gemide süren hayatla ilgilenmenizi gerektiriyor. Tayfanızın moralini kontrol altında tutmalısınız. Bu ise ekranın üst kısmında bir çizgiyle gösterilmiş. Eğer tayfa konuşmalarını açtıysanız çeşitli adamlarınız size hava şartlarıyla ya da ne kadar yorgun olduklarıyla ilgili bilgi veriyor veya denizin dibindeki bir şeyi daha yakından incelemeniz gerektiğini söylüyor.

Ne yazık ki oyunun atmosferi olabildiğince sönük ve çekicilikten uzak. Gemideki hayat çok hareketli olmalı iken burada bundan eser yok. Yolculuğun hepsini şu meşhur kontrol panelinde geçiriyorsunuz. Hava durumunu yalnızca "check weather" ikonuna bastığınız zaman görebiliyorsunuz, aynı şey denizin durumu için de geçerli. Aslına bakarsanız teknenin dışını yalnızca dışarıyı gözleyen bir kamera sayesinde görüyorsunuz.

Aramanın kendisi de daha ilginç yapılabilirdi. Bu batık enkazları ararken Ballard'ın kullandığı her alet burada da kullanılabiliyor; sonarlar, Jason adlı uzaktan kumandalı bir araştırma aracı ve Discovery adında bir denizaltı da bunlara dahil. Ancak denizaltının kullanışlılığı, sıkça çıkan bir bug yüzünden mahvolmuş. Deniz dibinde ilk kez araştırma yaparken emici uçları fırlattığınızda oyun kilitleniyor.

Discovery de safdışı kaldığından dolayı, suyun dibini araştırmak için sadece uzaktan kumandalı dedektörü kullanabilirsiniz, bu da çok monoton bir iş. Tek gördüğünüz zayıf grafikli deniz bitkileri ve ekranda zaman zaman beliren kahverengi enkazlar. Bunu yaklaşık iki saat izleyen karımın dediği gibi "oyunun bütün hepsi buysa, en azından daha iyi görünebilirdi". Benim teorime göre bu oyun, oyunlarla çok içli dışlı olmayanlara belki biraz çekici gelebilir.

Üzücü olan şey konunun ilginç olması. Başlarda gerçekten hevesliydim ama konu hiç iyi işlenememiş. Deniz dibi grafikleri iyi olsaydı, oyun iyice test edilseydi, belgeler daha yeterli olsaydı ve denizdeki kısma çok daha fazla önem verilseydi *Titanic: Challenge of Discovery* çok değerli bir oyun olabilirdi. Ama şu haliyle hiç iz bırakmadan batıp gidecek gibi görünüyor.



Oyunun bu sürümünde Discovery denizaltısı çalışmadığı için yapabildiğiniz tek şey uzaktan kumandayla yetinmek. İlginç bir şey bulmadan önce bir sürü o saçma yeşil bitkilerden göreceksiniz.



Adamlarınız saçma sapan şeyler söylemek için sık sık ekrana çıkıyorlar.



Oyunda hava ve deniz koşullarını ancak bu küçücük pencereden öğrenebiliyorsunuz.

PC GAMER SON KARAR

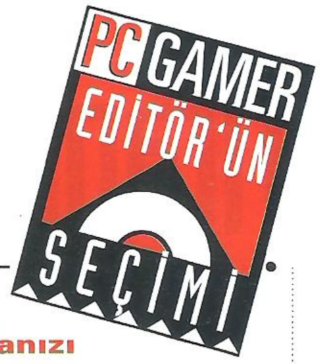
23%

ARTILAR: Bu oyun deniz dibi araştırmalarının heyecanını biraz olsun yansıtabilirdi ancak...

EKSİLER: ...hatalar, kötü grafikler, yetersiz arayüz ve monotonluk her şeyi mahvetmiş.

SONUÇ: Belki bir gün bu konuda iyi bir oyun yapılır. Ama bu kesinlikle o oyun değil.

Return Fire 2



Türü:	Aksiyon-strateji
Üretici:	Silent Software
Yayıncı:	Ripcord Games, (408) 653-1897 *www.ripcordgames.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 16MB RAM; 150MB hard disk alanı; 16 bit ses kartı; PCI görüntü kartı	24X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM; 32-bit ses kartı; 3D hızlandırıcılı PCI görüntü kartı

Multi-player: Seri/null modem; Modem; IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 16; Çoğaltılamıyor; Ücretsiz Internet servisi: Mplayer

Ripcord'un son oyunu, hem heyecanlı hareketleri, hem de kafanızı oldukça yoracak stratejiyi aynı dozlarda veriyor.

1996 ilkbaharında, bir konsol oyunu olan *Return Fire*'ın PC uyarlamasını açıklamam istenmişti. Jipler, tanklar ve helikopterler gibi askeri donanım kullanılarak oynanan bir "Capture the Flag" çeşitlemesiydi bu. *Return Fire*'ın mantığı çok basitti, rakibinizin bayrağını kapıp üssünüze götürüyordunuz. Grafikler çok vasat ve oynanış seçenekleri çok sınırlı olsa da *Return Fire* beni hemen sarmıştı; anlaşılması kolay, oynaması zevkli ve müzikleri de çok güzeldi.

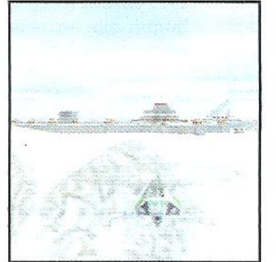
Ancak bir süre sonra bilgisayarın oynadığından daha zorlu bir rakibe ihtiyaç duydum ve oyunun multi-player seçeneklerine bakmak istedim. Karşıma çıka çıka 1996 standartlarına göre bile berbat olan bir split-screen (aynı ekranda iki kişi) modu çıktı. Modemle oynama seçeneğinin bile olmaması karşısında hayrete düşmüştüm, tek kişilik oyun bittikten sonra artık *Return Fire*'ı uzun zaman oynamayacağımı düşünüyordum.



Düşman üssüne jipinizle dalmak istiyorsanız öncelikle taramalıları yok etmelisiniz. Eğer bayrak karada bulunuyorsa, onu sadece bir jiple alabilirsiniz.

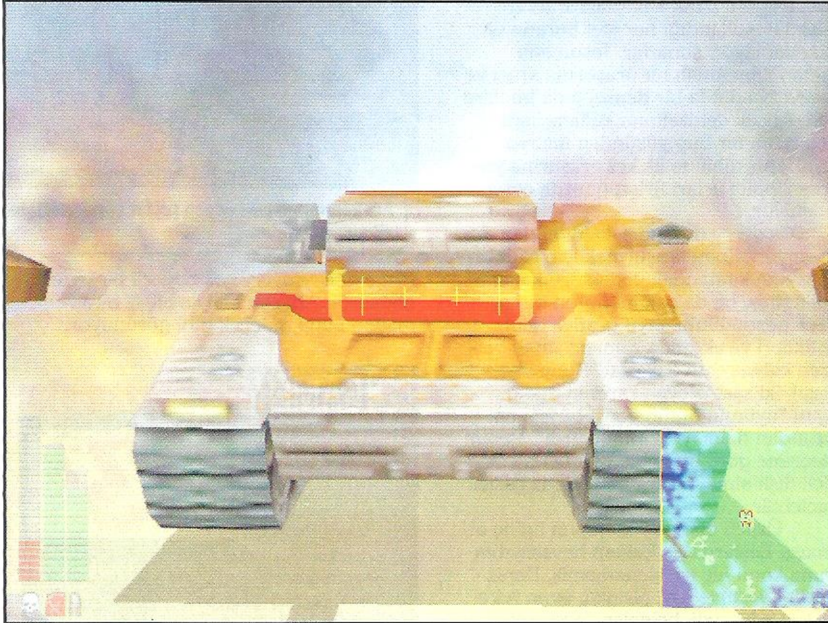
Şimdi ise *Return Fire 2* çıktı ve buradaki geniş multi-player seçeneklerine bakılırsa, Silent Software'dekiler, multi-player sorununun ilk oyunun kanayan yarası olduğunun farkındalarmış. Modem, seri bağlantı, LAN, Internet, split-screen, kısacası başka birine karşı oynamak için aklınıza gelebilecek her türlü yöntem desteklenmiş. Oyun piyasaya verildiğinde henüz başlamamıştı; ama *Return Fire 2* artık Mplayer üzerinden de ücretsiz olarak oynanabiliyor.

Ne yazık ki bütün çabalarıma rağmen *Return Fire 2*'nin multi-player modunun nasıl çalıştığına bakacak zamanım olmadığını itiraf etmeliyim. Mplayer'ın veya özel bir *Return Fire 2* sunucusunun henüz kullanılmaması yüzünden, IRC kanallarından kendime rakip bulmaya çalıştım ama ne yazık ki elim boş döndüm. Yine de işte hepsi orada duruyor, Silent Software ve Ripcord Games firmaları tek kişilik oyuna verdikleri önemi buna da verdilerse endişe edilecek bir durum yok gibi görünüyor (tabii her zamanki Internet gecikmesi ve bant genişliği sorunlarını saymazsak).



Şimdi yaktım seni! Karlı dağlarla yanan binalar harika bir kontrast oluşturuyor.

Return Fire'ı oynayanlar için söyleyelim, oyunun devamında da oynanış aşağı yukarı aynı ama ilk bakışta tanıdık gelmeyebilir. Eskisindeki yukarıdan aşağı doğru çizgi film gibi grafikler, artık tamamen 3D nesneler ve alanlar olarak hazırlanmış. Hatta bazı 3Dfx görsel efektleriyle de desteklenmiş, mesela roket izleri, patlamalar ve saydam duman tabakaları çok güzel görünüyor. Grafikler, *Incoming*'dekiler kadar gözlerinizi yerinden fırlatmasa da sizi bir anda hareketin içine çekebilecek kadar etkileyici. Ayrıca ilk oyundaki klasik müzik parça-



Bilgisayar yönetimindeki tankların, ateş ederken üzerinize gelmek gibi kötü bir huyu var.

Beyler, Araçlarınızı Hazırlayın

Return Fire 2'de kullanılabileceğiniz pek çok taktik bulunsa da, bunlarda başarıya ulaşmanın püf noktası araçlarınızın yeteneklerini ve zayıf noktalarını iyi bilmek. İster çabuk bir saldırı, ister uzun süren bir savaş seçin; başarıya giden yol doğru zamanda doğru tepkiyi verebilmekten geçiyor. Aşağıda araçların güçlü ve zayıf yönlerini kısaca açıklamaya çalıştık.



Tanklar, saldırı gücünüzün belkemiğidir. Ağır zırhları sayesinde tanklar, oldukça fazla hasar kaldırabilirler ve düşman üslerinin kapılarını yıkmak için çok uygundurlar. Deneyimli tankçılar ayrıca ikili taramalıyı kullanarak helikopterleri de düşürebilirler.



Armored Support Vehicle (ASV), tank kadar hızlı ve korunaklı olmasa da, bu zayıflıklarını ısı güdümlü füzeleri ile kapatıyor. Bunlar ekranda bile görünmeyen düşman araçlarına kilitlenebiliyorlar. Bu füzeleri top şeklinde de kullanabilirsiniz; ama doğru yere isabet ettirmek için biraz çaba harcamanız gerekecek.



***Return Fire 2*de en önemli nokta, düşmanın bayrak kulelerinden hangisinin gerçekten bayrağı taşıdığını bulmak. Bunu yapmanın en kesin yolu da Jet'ler. Yarım tonluk bombalarla tek vuruşta o kuleleri paramparça edip bayrak var mı yok mu anlayabiliyorsunuz. Ama bunu yaparken SAM'lere ve düşman jetlerine dikkat! Jetleri keşif uçuşlarında da kullanabilirsiniz.**



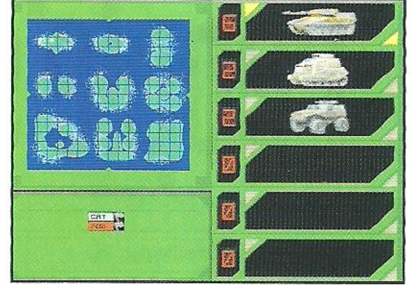
Jipler tek bir işe yarıyor, düşman bayrağını ele geçirip üsse geri götürmeye. Aman bu bebeklere dikkat edin, çok hızlı olmalarına rağmen kayalardan, ağaçlardan ve sert darbelerden çok etkileniyorlar.



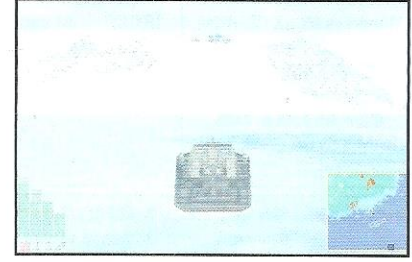
Havadan ölüm kusmak her zaman çok zevkli olmuştur, özellikle de kuru sıkı roketleri inanılmaz bir hızla ateşleyebiliyorsanız. Bir düşman jipi bayrağınızı alıp kaçarken, üssüne geri dönmeden önce onu haklamak için en iyi yol helikopterler olacaktır.



PT botlar, elinizdeki en yavaş ve korunmasız araçlar, ancak uzun menzilli taramalıları sayesinde bir düşman üssünü yeterince güvenli bir uzaklıktan yerle bir edebilirsiniz. SAM'ler otomatik olarak ateşlendiği için hava saldırılarına kafanızı takmadan kendi işinize bakabilirsiniz. Ayrıca PT botları suya düşürülen bayrakları da taşıyabiliyor.



Başlardaki savaşlarda emrinize sadece birkaç çeşit araç verilecek ama bunlarla bile işler oldukça kızışabilir.

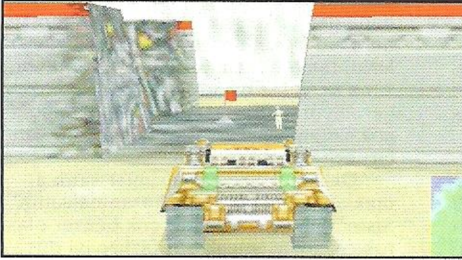


PT botları oyundaki en yavaş araçlar; ama güçlü taramalıları sayesinde aynı zamanda en güçlü araçlardan da sayılırlar. İyi bir nişanlamayla düşman üssünde taş taş üstünde bırakmayabilir ve botunuzda sıfır hasarla geri dönebilirsiniz.

larının hepsi (Flight of the Bumblebee, Ride of the Valkyries, William Tell Overture gibi) kullanılmış ve kulağa harika geliyor.

Hazır *Incoming*'den bahsetmişken, *Return Fire 2*'nin oynanış tarzı da ona çok benziyor. Çeşitli noktalarda bir tank, bir füze rampası ya da mayın döşeyici (ASV: armored support vehicle, yani zırhlı destek aracı da deniyor), jip, jet uçağı, helikopter ve hatta bir PT botu bile kullanıyorsunuz. Ama size sormak gereğini bile duymadan farklı araçlara bindiren *Incoming*'den farklı olarak, *Return Fire 2*'de kullandığınız aracın türünü sadece siz belirliyorsunuz, tabii ordunuzda o araçtan varsa.

Her görevin başında, düşman bayrağını aramak için hangi tür aracı kullanacağınızı seçiyorsunuz ve sonra ister kendiniz görerek, ister aracınızın hemen arkasından alınan görüntüyle savaşa dalıyorsunuz. Öldüğünüzde üssünüze geri dönüyorsunuz, burada araç seçimini tekrar yapmanız mümkün (tamir gerektiğinde veya araç değiştirmek için de üsse istediğiniz zaman geri dönebilirsiniz). Her araç türünden ancak belli sayıda kullanılabiliyor (bunları sınırsız yapmak için bir seçenek var; ama bunu seçtiğinizde madalya veya ödül alamıyorsunuz), jip de bayrağı alıp üsse götürebilen tek araç olduğu için jiplerinize gözünüz gibi bakmanız lazım. Düşman karargahları füzelerle ve SAM bataryalarıyla sıkı şekilde korunuyor; ancak hava, kara ve deniz kuvvetlerinizi etkili şekilde birleştirip saldırırsanız en güçlü savunmaları bile kırabilirsiniz.



Kaçıyor ama saklanamaz ki! Aslında yaya askerlerle uğraşmak anlamsız; ama bazen içinizde öyle duygular uyanıyor ki dayanamıyorsunuz.



Tehlikeli gibi görünüyor ama; aslında bu tank oldukça iyi bir konumda. Birçok taramalı ateş edemiyor çünkü binalar önlerini tıkamış.

Bu kulağa çok basit gelebilir ama *Return Fire 2*'nin zevki çok kolay oynanmasında yatıyor. Oyuna tekrar tekrar oynanabilme özelliğini kazandıran sadece geniş multi-player seçenekleri de değil. Her molada karşınızda çıkan bir sürü taktik ve strateji sayesinde *Return Fire 2* tek oyuncu için bile tekrar oynanabilir bir oyun olup çıkmış. Tanklarınızın ateş gücünü füzelerinizle birleştirerek savunma ağırlıklı bir strateji izleyebilir ya da mesela bir veya iki jipli görevlerde düşmanın jiplerini pusuya düşürme yolunu seçebilirsiniz. Ayrıca her zaman için birliklerinizi yeterince güçlendirip sonra son hızla saldırıya geçme olanağınız da bulunuyor.

Bu oyunu saatlerce anlatabilirdim; ama *Return Fire 2*'yi görmenin beni sadece mutlu etmediğini söylemekle yetineceğim, beni resmen altüst etti. Herkesi her an mutlu edecek bir oyun zaten yok; ama *Return Fire 2*'de hareket ve strateji öyle iyi harmanlanmış ki buna çok yaklaşıyor. Bir real-time strateji fanatiği de olsanız, uslanmaz bir action hastası da olsanız *Return Fire 2*'de kendinize göre bir şeyler mutlaka bulacaksınız.

PC GAMER — SON KARAR

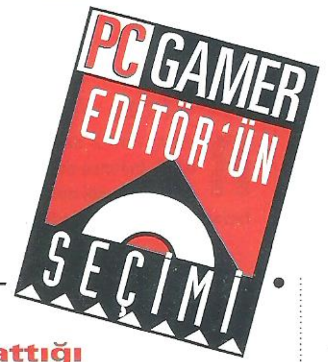
88%

ARTILAR: Harika oyun tasarımı, müthiş görsel efektler ve müzikler.

EKSİLER: Kafa karıştıran kurulum ekranları ve yetersiz bir el kitapçığı var; bazı araçları kontrol etmek pek rahat değil.

SONUÇ: Bir arcade oyununu ilginç bir stratejiye dönüştüren Silent'a teşekkürler.

People's General



Türü:	Strateji
Üretici:	Strategic Simulations, Inc.
Yayıncı:	SSI, (408) 737-6800 *www.ssionline.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 175MB sıkıştırılmamış hard disk alanı; DirectX 6; 2MB RAM'li SVGA grafik kartı	16X CD-ROM sürücüsü; Pentium 233

Multi-player:	Play-by-E-mail; IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 4; Ücretsiz Internet servisi: *www.mplayer.com*

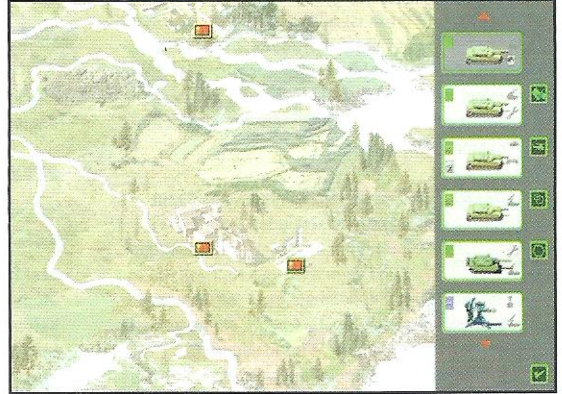
SSI'ın *Panzer General II* motoru üzerinde değişiklik yaparak yarattığı bu oyun, yakın gelecekte bulunan bir bölgede size heyecan dolu anlar yaşatacak.

Panzer General, sağlam tasarımı ile oyun dünyasına bomba gibi düştükten kısa bir süre sonra SSI, bu bir oyunluk başarısını, beş oyuna çıkarmak için çok uğraştı. Ancak *PG*'ın izinden giden oyunlarda, aslına sadık kalınmaması yüzünden ilk oyunun özgünlüğü ve çekiciliği yakalanamamıştı. *Allied General*, önceki oyun hala popülerken biraz daha para kırmak amacıyla hazırlanmış ruhsuz bir oyundu; *Fantasy General* deseniz, hiç kimsenin bitiremeyeceği kadar zordu; *Star General* çok çabuk unutuldu; *Pacific General*'de ise artık bu serinin ömrünü tükettiği yolunda ciddi ipuçları bulunuyordu.

Neyse ki *Panzer General*'ın devamı *Panzer General II*, SSI'ı eski günahlarından arındırmaya yetmişti. Şimdi ise *People's General* ile SSI, *Panzer General II*'nin motoru üzerine yeni bir konu akışı oturtarak ikinci kez başarı elde etmeye çalışıyor. Ortaya çıkan ise son zamanların en çekici oyunu olabilecek nitelikte bir oyun.

Sovyetler Birliği'nin dağılmasından, Çin Halk Cumhuriyeti'ndeki askeri gücün artması ve Tayvan Krizi'ne kadar birçok konudan ilham alan *People's General*, eski Batı'nın korktuğu Asya krizi kabusunu yeniden hortlatıyor.

Oyuncuya Çin veya NATO tarafını (bazı senaryolarda Güney Kore ve Rus birliklerinden yardım alabiliyorsunuz) kontrol etme imkanı veren oyun, böylece birçok farklı oynanış tarzı yaratmış. İki büyük ve üç tane de küçük senaryo bulunuyor (bir de Internet'ten indirebileceğiniz ek bir bölüm var). Senaryolar yerine tek savaş istiyorsanız, senaryo kurucu bu işi nasıl yapabileceğinizi size güzel bir şekilde gösteriyor. Senaryolardan birinde birleşmiş bir Vietnam'ın Uzak Doğu'yu fethetmeye kalkması gibi bir durum bile konmuş.



Çok renkli ve canlı olan grafikleriyle *People's General*, etraftaki savaş oyunları içinde göze en çok hitap edenlerden biri.

Savaş bütün Asya'ya yayılıyor. Bir düzine devletin kuvvetleri çarpışıyor, bu yüzden denenip onaylanmış Amerikan silahlarıyla savaşabiliyor ya da Fransız, Alman ve İngilizlerden oluşmuş karma bir orduya kumanda edebiliyorsunuz. Sanırım ikincisi daha zevkli (özellikle Almanların kendinden pervaneli topçu sınıfına hayran kaldım... Zaten o alanda çok fazla deneyimleri var!); ancak çeşitli birimlerin yeteneklerini anlayana kadar oldukça fazla zaman harcayabilirsiniz. Bazen başarılı komutanlara, "Schwarzkopf" tankları gibi yakında çıkacak silahların prototipleri veriliyor.

Atış menzilleri ise, tabii ki, *Panzer General II*'deki İkinci Dünya Savaşı zamanından kalma döküntülere göre çok daha geniş. Mesela Amerikan yapımı hareketli roketatarlar, düşman kuvvetlerini tam on birim uzaktan vurabiliyor. Ama üç atışta bir tekrar doldurmanız gerekiyor ve hava saldırılarına karşı da çok savunmasızlar, yani iyi ve kötü yanları eşit denebilir.

Gelişmek ve yeni birimler satın almak için belli bir rütbe kazanmalısınız. Sistem önceki oyunlara çok benzer olarak çalışıyor, ancak SSI birkaç iyi düzeltme yapmış. Puan kazanmak için, artık emektar veya yeni birimleri doğrudan depodan alabiliyorsunuz. Ayrıca herhangi bir birim için ek özellikler de satın almanız mümkün. Bunların ara-

Ben Seul İçin Yaratılmışım! Ya da Seul'ü nasıl geri alırsınız

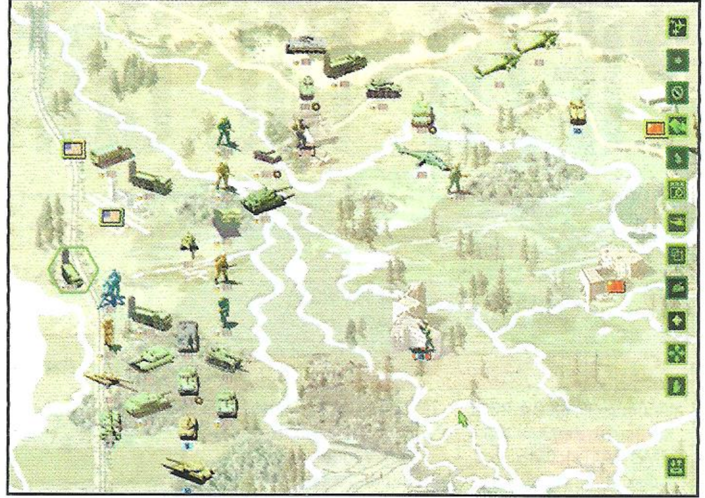
People's General'da NATO görevlerinin en zorlarından biri de Kore'nin başkenti Seul'ü ele geçirmek. Zaten karmaşık olan şehir yapısı yetmiyormuş gibi kesin zafere ulaşmak için ulaşmanız gereken birçok amaç var ve bunlar çok farklı yerlere dağılmışlar.

Şehrin ve varoşlarının, pahalı helikopterlerinizi anında yiyip bitirecek uçaksavar tuzakları olduğunu sakın unutmayın. Başarıya giden yol, ne zaman nereye saldıracağınızı öğrenmekten geçiyor. İlk iki hamlede, sınırları çizmek ve Çin AAA'larının konumlarını belirlemek için ucuz keşif uçuşlarını kullanın. Sonra da kalan hava puanlarınızı buralara düzenleyeceğiniz Wild Weasel saldırılarıyla harcayın. Şehrin güneyinde, özellikle dikkat etmeniz gereken pis bir çapraz ateş kurmuşlar. Bu bataryalara yalnızca hasar vermekle kalmayın, iki veya üç Weasel saldırısı gerekse bile bunları tamamen yok edin, yoksa gelecek sefer bütün güçleriyle yine karşınıza çıkacaklar. Uçaksavarları temizlemek üç veya dört hamle boyunca sürebilir; ama bunu yaptığınız zaman helikopterlerinizi rahat rahat sahneye çıkarabilirsiniz.

Şehrin güneyindeki Çin savunma hattını dağıtmak için ağır tanklarınızı, helikopterleri ve toplarınızı kullanın sonra da şehri iki taraftan kuşatın (tanklarınızı savaşta yalnız bırakmamaya dikkat edin!). Bu sırada hava saldırılarına maruz kalacaksınız, bu yüzden yavaş Patriot birimlerinin yanı sıra Linebacker ünitesi veya nispeten ucuz olan roketli askerlerden yararlanın. Şehrin kuzeydoğusundaki tepecikleri de gözardı etmeyin, düşman kuvvetleri buralardan birdenbire fırlayabiliyor. Hareketli birimleriniz şehri kuşatırken, daha küçük çaplı çatışmalarda mühendislerinizi veya Foreign Legion birimlerini kullanın.

Köprü kurabilme yeteneği olan birimler, görevin haritanın kuzeybatısında bulunan son kısımlarında size çok yardım edecek. Ne pahasına olursa olsun ilerlemeye devam edin ve kuzeydoğudaki havaalanının yakınındaki vadiye gizlenmiş olan uçaksavarlara dikkat edin. Boş gibi görünen bu alanda keşif yapmadığım için bir seferinde koca bir filo Hind kaybetmiştim.

Kuşatma altındaki bölgeye planlı olarak yaklaşın ve düşmanın savunmasını oyunun başlarında düşürün. Bunları yaparsanız görevi rahatlıkla tamamlayabilirsiniz.



Her ne kadar pahalıya patlasa da, keşif birimlerine yapacağınız yatırımlar sayesinde ileride gizli düşman birliklerinin helikopterlerinizi ve tanklarınızı dağıtması riskini ortadan kaldırabilirsiniz.

sında köprü yapabilme yeteneği, sınırlı görünmezlik, uzun menzil, anti-tank veya anti-uçak savunmasında ek puanlar gibi şeyler var. Bu ekstralardan her biri prestij puanınızı azaltıyor, ama unutmayın ki akıllıca yapılan yatırımlar savaşta çok işinize yarayacak; Mesela takip yetenekleri gelişmiş ve ileri görüşü iyileştirilmiş bir grup Gurhka, keşifçi olarak çok iyi iş gördüğü gibi bunların başlattığı hava saldırıları da düşman üzerinde "artı 2" etkili olacaktır.

En büyük yardımı, hava kuvvetlerinin çeşitliliği sağlıyor. Helikopterler harika. Geniş menzilleri ve ateş güçleri sayesinde en iyi kuvvetleriniz olup çıkıyorlar. Tabii ki omuzda taşınan roketatarlar ve hareketli uçaksavarlardan kurulu bir pusuya rastlamadığınız takdirde. Böyle bir şey olursa düşman 150 puanlık birimlerle havadan düzenleyeceği bir saldırıyla, 850 puanlık kuvvetlerinizi yerle bir edebilir.

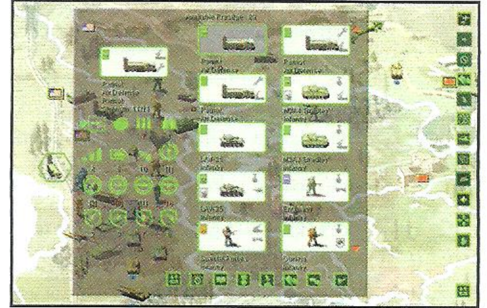
Önceki oyunlarla arasındaki belki de en büyük fark, *People's General*'ın hava kuvvetlerine verdiği önem. Her senaryo başlamadan önce hava kuvvetlerinize takviye yapabilir (ama bu 400 puana patlıyor!) ve her seferinde de hava kuvvetlerinize 25-40 puanlık geliştirme uygulayabilirsiniz. Tam ölçekte bir saldırı 10 puana maloluyor, Wild Weasel uçaksavar ateşi bastırma görevi sizden 6 puan çalıyor, bir keşif uçuşu ise yalnızca 2 puan gerektiriyor. Her seferinde puanınızın en az üçte birini keşif görevlerine ayırmanızı tavsiye ederim, yoksa olmadık sürprizlerle karşılaşabilirsiniz.

Çin tarafını seçtiğinizde ise tahmin edebileceğiniz gibi oyunun oynanışı çok değişiyor. Çin piyade birimleri (sürüler, sürüler!) NATO birimlerinin yaklaşık birbuçuk katı kadarlar, bir sürü roketatar taşıyabiliyorlar ve çok dayanıklılar. Ayrıca nüfuz taktiklerine de çok yatkınlar ve sınırlarınızın dibine kadar sokulmakta, malzemelerinizi darmaduman etmekte ve depoları uçurmakta üstlerine yok. Yani iki taraf iyi dengelenmiş; bir yanda sürüyle piyade ve birçok AAA birimi (uçaksavarları ve helikopterleri de iyi), diğer tarafta da güçlü ama pahalı silahlarla donatılmış daha küçük bir NATO ordusu.

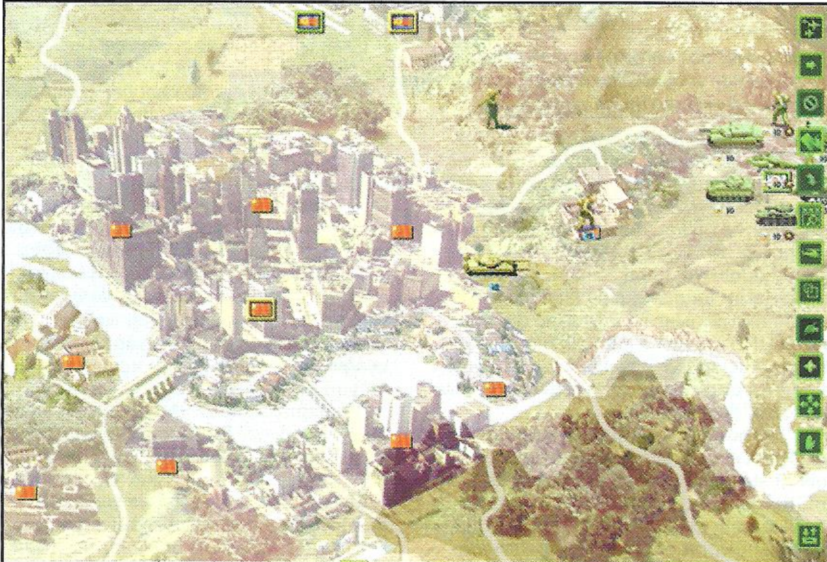
Önceki oyunların hepsinde olduğu gibi amacınız "parlak" bir zafer, bu da çoğu zaman az zamanda birçok görevi bitirmek anlamına geliyor. Ama yapması zor: Her yerde, aynı anda güçlü olamıyorsunuz ve yapay zeka, zafere çok yakın olduğunuzu sandığınız bir anda bile sizi hüsrana uğratabilecek kadar gelişmiş. Belki bu sadece benim hayalgücüm ama bu oyunda parlak zaferler elde etmek *PG II*'ye göre daha kolay. Cesaret ve başarılı manevralar genellikle HQ'dan size ödül verilmesini sağlıyor. Bu ödül prestij puanınızın artması veya hava kuvvetlerinizin güçlenmesi şeklinde olabiliyor. *Panzer General II*'deki o Rus senaryolarında taktikleriniz ne kadar iyi olursa olsun zaferin hep bir adım uzakta olduğu görevleri düşündükçe bu özellik insanı çok rahatlatıyor.

Helikopterler, hareketli hava birimlerini haritanın herhangi bir noktasına bırakabiliyorlar; ayrıca taşınabilir birimler de (ele geçirdiğiniz havaalanlarında yükleyip boşaltmanız gereken şeyler) stratejik olarak yapabilecekleriniz arasında yer alıyor. Aslına bakarsanız oyundaki her eleman, diğerleriyle sağlam bir denge içinde bulunuyor. Hatta yeni aldığınız birimleri kendi çevresine dağıtabilen kamyon benzeri bir birim bile var, yani binaların inşaatını önceden yer belirleyip başlatmanıza gerek yok. Küçük gibi görünen bu özellik, doğru zamanda yararlanırsanız operasyonunuza çok faydalı olabilir.

Basit, güzel, geniş ölçekli ve silahlarının çeşitliliği ile dikkat çeken *People's General*, oynayana gerçekten büyük zevk veriyor. SSI'ın uzun zamandır bize verdiği en iyi oyun bu. SSI standartlarını göz önünde bulundurduğumuzda ise bunun anlamı gerçek bir oyun klasiği demek.



Savaşta avantaj kazanmak için prestij puanlarınız yardımıyla yeni birimler alabilir veya bunları terfi ettirebilirsiniz.



Bunun gibi kalabalık Çin şehirlerine saldırı düzenlemek için çok ince taktikler kullanmalısınız, özellikle de herşey zırhlarınıza bağlıysa.

PC GAMER SON KARAR

94%

ARTILAR: Birçok yeni ve ilginç özellik, müthiş grafikler, pek çok değişik birim.

EKSİLER: Çinlilerin uçaksavar departmanları sanki biraz fazla güçlü kaçmış.

SONUÇ: General serisinin en iyi oyunlarından birisi bu.

iF/A-18E Carrier Strike Figh

Türü:	Simulasyon
Üretici:	iMagic Labs
Yayıncı:	Interactive Magic, (919) 461-0722 *www.imagicgames.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 24MB RAM; 150MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı	16X CD-ROM sürücüsü; Pentium 300; 32MB RAM; 3Dfx Voodoo veya Voodoo II tabanlı hızlandırıcı; 400MB hard disk alanı; Joystick ve benzeri yardımcı araçlar

Multi-player: Seri/Null modem; Modem 28.8; IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 4; Ücretsiz Internet servisi: *www.imagiconline.com*

Harika bir uçak simulasyonu olabilecek bu oyun, eski grafikleri ve saçma sapan programlama hataları yüzünden yerlerde sürünüyor.

Interactive Magic'in kendi evinde hazırladığı bu ikinci uçak simulasyonu yine koca bir hayal kırıklığı. Tasarımcılar, yalnızca tasarım yönünden (programcılığı bir kenara bırakırsak) bakıldığında mükemmel görünen bir oyun yapmışlar. Ayrıntılara çok dikkat edilmiş, gerçekçilik düzeyi oldukça iyi, üstelik görevlerin çeşitliliği ve yapısı da kayda değer. iMagic'in bütün oyunlarında, gerçekçi uçuş modelleri ve iyi senaryo sistemleri orta karar grafiklerle birleştirilir. *iF/A-18E Carrier Strike Fighter*'da da bu gelenek sürdürülmüş, üstelik oyunu doğru dürüst test bile etmemişler. *iF-22*'de iMagic'i biraz hoş görebilirdik; çünkü şirketin kendi evindeki ilk simulasyonuydu. *iF-22*'nin 5.0 sürümü ise en azından hatasız bir şekilde çalışıyordu. Ama artık *iF/A-18E*'nin hiçbir mazereti kalmadı. DEMON grafik motorunun kullanıldığı bu üçüncü oyunda da ilerleme değil, gerileme var.

Oyunun odak noktası olan Super Hornet, gücü, esnekliği ve sistemleri ile simulasyoncuların çok sevdiği bir uçak. Bu yönden bakılınca *iF/A-18E* hemen her ayrıntısı ile mükemmel görünüyor. Gerçekçi uçuş modları sayesinde, kötü uçuşlar veya saçma sapan hareketler yaptığınızda anında suya çakılıyorsunuz. Super Hornet'in iyi dönüşleri ve çabuk manevra yeteneği de iyi yansıtılmış, ayrıca güç yönetimini de dikkatli bir şekilde yürütmeniz gerekiyor. Uçak gemisinden ilk kalkışımda dönerek ani bir tırmanış yaptım, motorlarım anında durdu (stall) ve suya çakıldım. Kalkışlar ve inişler de düzgün bir şekilde yapılıyor, minicik bir piste inmenin güçlüğü ve heyecanı çok iyi yansıtılmış (oyunun bu kısmıyla ilgili sorunlara az sonra değineceğiz).



Silah ateşleme grafikleri çok dokunaklı. Füzelerin bıraktığı iz, fotoğraf filminin üzerine çekilen o sarı çizgilere benziyor.



Modelleme açısından baktığınızda uçak gemisine iniş ve kalkışlar oldukça iyi yapılmış, tabii eğer uçağınızın inişten birkaç saniye sonra uçak gemisinden aşağı uçup patlama olasılığını hesaba katmazsanız.



iF/A-18E 'nizin bu bakış açısı biraz karmaşık görünse de aşağıdaki kar örtüsünü rahatça izleyebilmenizi sağlıyor. Ne işe yarayacaksa...

Bu hassaslık, bütün simulasyoncuların isteyeceği kadar ayrıntılı olan elektronik göstergelerde de kendini belli ediyor. FLIR, IFDL, Laser Spot Tracking ve Radar Homing and Tracking özelliklerini kullanabiliyorsunuz. Radar modları arasında ise Auto-Boresight, Track While Scan, Range While Scan ve Velocity Search gibi seçeneklerin yanı sıra dönüş ayarları da bulunuyor. Gerçekçi bir ayar seviyesi yakalarsanız bunların hepsi belli sınırlar içinde çalışıyor, böylece oyunun elektronik elemanlarına doğruluk kazandırmış oluyorsunuz. Ayrıca tam donanımlı bir otomatik pilot sistemi de var, rota ve hız ayarlarıyla uçak gemisine inme işini rahatlıkla otomatik pilota bırakabilirsiniz.

Son derece geniş olan görev seçeneklerinizle birleşince yukarıdaki özelliklerin tadına doyulmuyor. Alıştırma görevleri, tek kişilik görevler, özel görevler, multi-player seçenekleri ve iki tane senaryo bölümü (Persian Gulf ve Aegean) var. *iF-22*'de olduğu gibi burada da asıl güzellik görevlerde. TALON senaryo sistemi, rastgele bir savaş alanı yaratıyor ve görevinizi de o anda belirliyor. Takımlar yönetmek, kuvvetlerinizi düzenlemek ve görevi değiştirmek imkanına sahipsiniz. Ancak görevi planladığınız safhada bazı hatalar var; bazen rota emirleri yanlış veriliyor, bu yüzden görevi düzenleyeceğiniz yere önceden bir keşif yolculuğu düzenlemeniz lazım. Ayrıca bu aşamada sürükle-bırak işleminde de zorluk çektim.

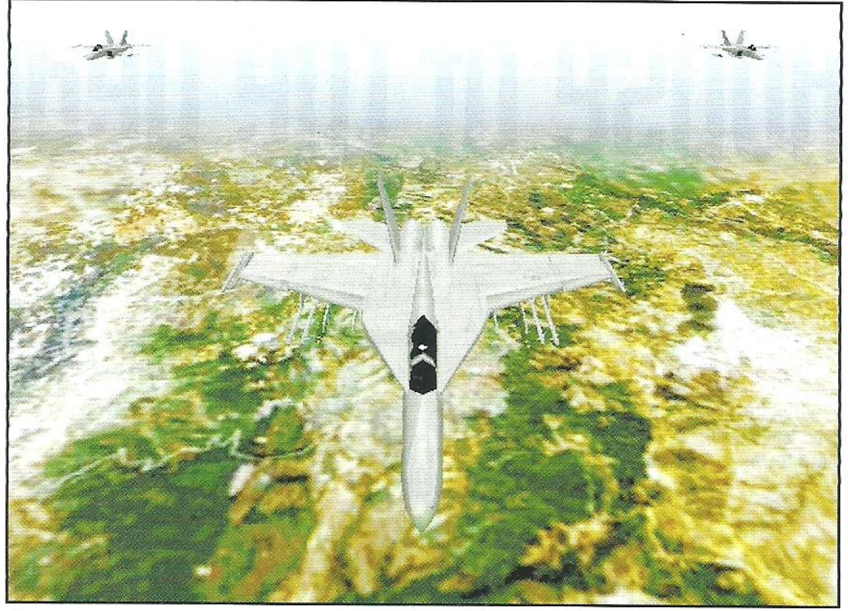
Ne yazık ki şimdiye kadar anlatılan iyi özellikler, oyundaki hatalar yüzünden tek tek yutuluyor. Bu hataları da tek kelimeyle özetleyebiliriz: Bug'lar. *iF/A-18E*'de, bir yama ile düzeltilebilecek bir sürü bug var, ama açıkçası artık çok geç. Oyun dakika başı çakılıyor. Açılışta çakılıyor, görev sırasında çakılıyor, görev bitince çakılıyor. "Compiling Inter" yazısı çıkan yükleme ekranının hiç kaybolmaması sizi küplere bindirmeye yetiyor da artıyor bile. En şaşırtıcı bug ise görev bitişlerinde başarılı bir iniş yaptıktan sonra uçağınızın gemiden aşağı uçması ya da patlaması. Böylece görevi başarsanız bile puan alamıyorsunuz. iMagic bu konuda ne mi öneriyor? Bu sorunu önlemek için İnişe dört saniye kala Ctrl-Q'ya basarak görevi bitirmenizi öneriyor! Görev sonlarında başka kilitlenmeler ve çakılmalar da oluyor ama en saçması bu. Oyun bir kez bile test edildiyse böyle bir şey nasıl gözden kaçmış olabilir?

AI de pek iyi değil. Zor ayarlarda bile düşmanlar ancak orta karar bir zeka

ter

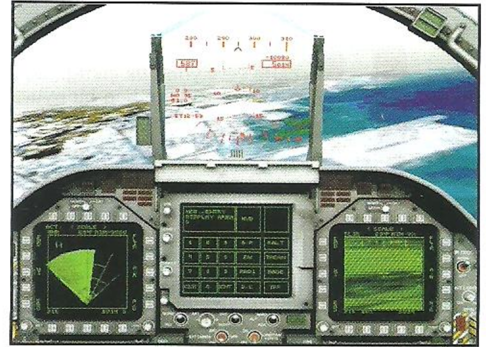
seviyesi gösteriyorlar, kendi adamlarınız da biraz salak. Bazıları bütün görev boyunca dönüp duruyor ve gereksiz saçma manevralar yapıyorlar, daha da kötüsü emirlerinizi dinlemiyorlar. Bütün cephanelerini bir çırpıda bitiren ve sonra üzülen salak *iF-22* pilotlarından çok daha iyiler, ama yine de yeterli değil. Görev yükleme ve görev bitiş zamanları da çok uzun ve sinir bozucu.

Görsel olarak da *iF/A-18E* çok zayıf, *F-15* veya *F/A-18* Korea arasında süren donanım ile hızlandırma yarışına bakıldığında sönük kalıyor. Hem yazılım, hem de donanımla hızlandırma seçenekleri var; ancak yazılım seçeneği inanılmaz derecede yavaş ve sevimsiz. Donanımla hızlandırılan grafikler biraz daha iyi, performans çoğu zaman *iF-22*'nin üstüne çıkıyor. Sorun grafiklerin yeterince çekici olmaması. Dümdüz, cansız ve hiç de ilgi çekici değiller. Dokularda uydu görüntülerinin (bunlar bulutlu günlerde çekilmiş olsa bile) kullanılması yüzünden, oyundaki bütün yer şekilleri ince bir buz tabakasıyla örtülü gibi görünüyor (Dan Bennett buna "anneannemin pudra şekerli kurabiyesi efekti" adını taktı). Nesnelerin rendering edilmesi iyi yapılmış, ama bugünlerde çok daha iyilerini görüyoruz. Sis de fazla abartılmış, ufuk çizgisi neredeyse tamamen ortadan kalkıyor. Bulutlar saydam değil ve afterburner açık olduğunda arkanızdan alev çıkmıyor. Başlangıç için hiç iyi olmayan DEMON motoru artık fena halde yaşlanmış. Bu motorun kullanımının durdurulacağı açıklaması çok mantıklı geldi ve hoşumuza gitti.



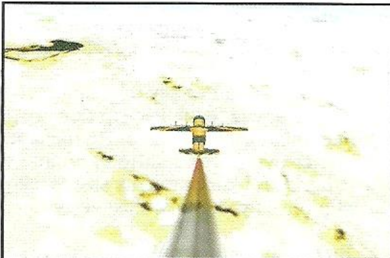
Aşırı yüksekteyken yer şekilleri fena görünmüyor. Ama alçaldıkça Dan Bennett'ın dediği gibi "anneannemin pudralı kurabiyesi efekti" ön plana çıkıyor ve görüntü oldukça bozuluyor.

Küçük ayrıntılara baktığımızda ise çok kaliteli olduklarını görüyoruz. Arayüz ve menü yerleşimi çok güzel, oyunun belgeleri de yeterli. Gerçekçilik ve zorluk düzeyleri çok çeşitli. Tuşların görevlerini yeniden belirleme imkanınız var. İki kişilik multi-player (cooperative ve head-to-head) çok sağlam çalışıyor. Sorunlar iki alanda ortaya çıkıyor: Zayıf grafikler ve inanılmaz bug'lar. Grafikleri belki gözardı edebiliriz çünkü sonuçta iş görüyorlar. Ama bug'ları affedemeyiz. iMagic'ten incelemem için yollanan son diskten bir iki ay önce "Master Adayı" etiketli başka bir disk gönderilmişti, yani oyunun son halinin test edilmesi için önlerinde iki ay kadar bir zaman vardı. Acaba nerede sorun çıktı?



İşte DEMON motorunun pilinin bittiğine başka bir örnek. Sizce de bu yer şekilleri yatak örtüsü gibi görünmüyor mu?

Tasarımcı Jim Harler, çakılma sorunlarının giderileceği sözünü veriyor ve şu sıralar Internet'teki ve basındaki yaygarayı bastırmak için büyük çaba harcıyor. Niyeti iyi gözüküyor, üstelik eski bir pilot olmasının avantajını *iF/A-18E*'in modellerine ve görevlerine de çok iyi bir şekilde yansıtmayı başarıyor. Ancak sorun çok daha ciddi ve bütünüyle oyun tasarım mantığını ilgilendiriyor. Yazılımlarında her zaman bir sürü bug olan Interactive Magic, bu endüstride oyunları test etmek işinin ne kadar ihmal edildiğinin canlı bir örneği. "Şimdi piyasaya sürelim, hataları sonra düzeltiriz" mantığı da çok kötü ve hemen terkedilmeli.



Acımasız kurşunlarınızdan kurtulamayarak yara almış bir kargo uçağı, dumanlar saçarak düşüyor.

"ŞEYTAN", Ayrıntılarda GİZLİ

DEMON motoru, Interactive Magic'in simulasyon oyunlarına yeni bir soluk getirmek amacıyla planlanmıştı. Şirketin, Digital Integration gibi harici geliştiriciler (bu firma iMagic için *Apache, Hind ve F-16*'yı yapmıştı) kullanarak kendi motorunu yaratmak ve büyük firmalarla mücadeleye girmek konusunda ilk denemesiydi. Yaklaşık birbuçuk sene önce teknoloji konusunda iMagic'in Başkan Yardımcısı Doug Kubel ile konuştuğumda DEMON için büyük umutları vardı:

"Yalnızca saniyede gösterilen kare hızını artırmakla kalmıyor, rendering performansı da artıyor ve herbir 3D modele daha çok geometrik ayrıntı koyabiliyoruz. Poligonları işlemek için daha fazla işlemci gücü elde etmemiz, aynı zamanda gerçek 3D bulutlar, dumanlar ve alevler gibi görüntüler ekleyebilmemiz anlamına da geliyor. Grafikleri yaratmak için CPU'dan çaldığımız gücün bir kısmını da geri alıyoruz, böylece oyunu görsel olarak daha da güzelleştirme imkanımız doğuyor. Bunların arasında daha gerçekçi bir AI seviyesi, uçuş modelindeki inceliklerin artması ve sensörlerle silahların daha hassas olarak modellenmesi sayılabilir."

Bu amaçlardan bazılarına (mesela daha iyi sistemler ve uçuş modellemesi) *iF/A-18E*'de ulaşılmış. Diğerlerinden ise pek eser yok. DEMON'ın 3D nesnelerinde kabul edilebilir bir ayrıntı seviyesi yakalanmış, ancak bunlar arka planla çok iyi birleştirilememiş. "Üç boyutlu bulutlar" saydam değiller, daha çok bir pamuk balyasının içinden geçiyor gibi oluyorsunuz. Performans hiç de artmamış, dumanlar ve alevler pek iyi görünmüyor ve AI konusunda bir takım ciddi sorunlar var. iMagic'in DEMON hakkındaki beklentileri çok fazlaydı ama sanırım her zamanki gibi biraz acele ettiler ve duvara tosladılar.

PC GAMER SON KARAR

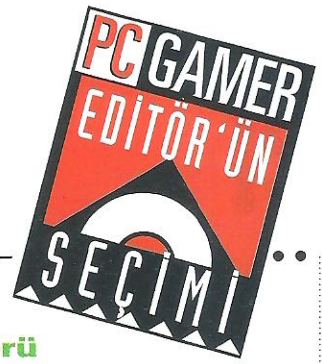
58%

ARTILAR: İyi uçuş modeli, gerçekçi elektronik göstergeler; çok güçlü bir senaryo yaratıcısı; geniş görev seçenekleri.

EKSİLER: Çok bug var; yer şekillerinin grafikleri orta halli; çakılmalar çok sık; AI daha iyi olabilirdi.

SONUÇ: Önemli çakılma sorunları var, bunlar giderilirse *iF/A-18E* iyi bir simulasyon haline gelebilir.

House of the Dead



Türü:	Arcade
Üretici:	Sega AM3
Yayıncı:	Sega, (888) 734-2872 *www.sega.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166 MMX; desteklenen ses kartları; gamepad

Multi-player: Aynı bilgisayarda iki kişi.

Zaten ölmüş olanları nasıl öldürürsünüz? Kafalarına şarjörü boşaltarak tabii ki!

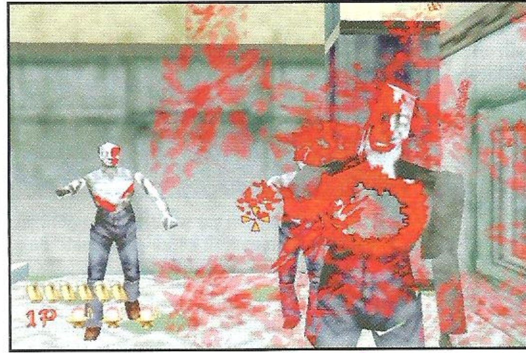
Sega'nın zombie dolu oyunu *The House of the Dead*'in arcade versiyonu ilk çıktığında arkadaşlarım ve ben bu oyuna aşırı derecede bağlanmıştık. Sega'nın kendi *Virtua Cop* serisinden bile daha zevkliydi. Ama Sega, oyunun PC için de hazırlandığını açıkladığında biraz korktum; sonuçta PC için yaptıkları işler çok da iyi değildi ve arcade versiyonlarının özelliklerini ve heyecanını yansıtamıyordu. Neyse ki Sega bu harika oyuna hak ettiği önemi vermiş ve sonuçta *House of the Dead PC*'de de çok güzel görünüyor.

Oyunda, nişanlısından garip bir mesaj aldıktan sonra hükümete bağlı bir araştırma laboratuvarına yollanan ajan Rogan rolünü üstleniyorsunuz. Laboratuvara ulaştığında ise ölülerin istilasına uğramış bir mekanla karşılaşıyorsunuz. Görünen o ki laboratuvar görevlisi Dr. Curien kadavralar üzerinde bazı deneyler yaparken işler çığrından çıkmış ve amaçları dünyayı ele geçirmek olan bir ölüler ordusu ortaya çıkmış. Tabancanızı kaparak eve doğru yöneliyor ve önünüze çıkanları öldürmeye başlıyorsunuz.



Büyük bir düşmanla karşılaşmadan önce bu ekran çıkıyor ve yaratığın zayıf noktasını size gösteriyor.

İlk attığınız kurşundan itibaren *House of the Dead* inanılmaz bir tempoyla devam ediyor, oyunun bütün zevki de burada zaten. Bilgisayarın kontrol ettiği kamera ile evin içinde dolaşırken düşmanlarınızı, değişikliğe uğramış maymunları ve aniden üzerinize saldıran diğer yaratıkları hedeflemek için imleci kullanıyorsunuz. Bu türde daha önc çıkmış oyunlara konu olarak çok benzese de, hedefinizi nasıl vurmanız gerektiği açısından onlardan ayrılıyor. Eğer George Romero'nun *Dawn of the Dead* oyununu gördüyseniz zombilerin vücuduna nişan aldığınızda koca bir şarjörü boşaltmanız gerekirken, beynine ateş ettiğinizde tek kurşunla işinin bittiğini bilirsiniz. *House of the Dead*'de düşmanlarınızın vücutlarının belli yerlerini uçurabiliyorsunuz, bazen göğüsleri delik deşik oluyor yine de gelmeye *devam ediyorlar!*



Senin baban kim bakayım? 44'lüğünüzle şu zombilere hadlerini bildirin. Ama sakın unutmayın; beyinlerinden vurana kadar ateş etmeyi bırakmak yok!



Bu kötü herifler tavandan atladıklarında onları havada mıhlayabilirsiniz, böylece kolları ve bacakları yere kendilerinden önce düşer.

Hareket eden her şey düşmandır diye bir kural yok; evde kaçışıp duran bilim adamları da bulunuyor. Bu masum karakterler oyuna çeşni katıyor, bu insanlardan birini kurtarırsanız size teşekkür edip bir ilk yardım çantası veriyorlar.

Bu tür shooter'lardaki tek sorun oyunun uzunluğu ve kontrolüdür. Bir süre sonra artık düşmanların yerlerini öğrenirsiniz ve işin sürpriz yanı kalmaz. Ancak *House of the Dead*'de birden çok yol bulunuyor ve bunlar belli olaylar sonucunda açılıyor. Mesela oyunun başında bir zombi, masum bir adamı köprüden aşağı atmakla tehdit ediyor. Onu öldürürseniz doğrudan doğruya eve giriyorsunuz; ama eğer adam köprüden düşüp ölürse bodrum kattan başlıyorsunuz. En başlarda bunu fark etmemeniz bile mümkün, ben de oyundaki yolların tümünü hala keşfedemedim.

Arcade versiyonunda tempo çok hızlıydı ve oyuncu oldukça terliyordu. PC'de ise mouse ile idare etmek zorundayız. Koskoca Sega Stunner makinesinin verdiği duyguyu veremese de yeterli görünüyor. Görsel olarak, doku ayrıntıları ve çokgen sayıları arasında bir tutarsızlık varsa da arcade versiyonuna aşırı derecede benziyor. Ayrıca bir 3D hızlandırıcınız varsa şanslısınız demektir, Sega sonunda müşterilerinin dediklerine kulak asmış ve az da olsa donanım desteği sağlamış! Direct3D modu gerçekten etkileyici. Voodoo 2'li Pentium 200'üm saniyede 60 kare gösterebildi, düşünsenize aynı arcade versiyonu gibi.

PC'ye özgü diğer özellikler arasında; farklı silah özellikleri olan özel karakterler seçebildiğiniz PC Mode, büyük düşmanlara karşı zamanla yarıştığınız Boss Mode ve akan kanın rengini sarı veya mavi olarak değiştirmenize yarayan bir seçenek de var.

Shooter hayranları şuna dikkat etmeli: *House of the Dead*, türünün en iyi örneği sayılabilir. Sega'nın muhteşem grafikli *The Lost World* adlı oyunu bile *House of the Dead*'in heyecanıyla ve zevkiyle boy ölçüşemez, diğer oyunlar ise zaten solda sıfır kalır. Arcade olarak bu oyunu seviyorsanız eve götürmemeniz için hiçbir sebep yok.

PC GAMER SON KARAR

88%

ARTILAR: Oynanışı bir harika; çok çeşitli yollar var ve Direct 3D desteği sağlam.

EKSİLER: Arcade hastaları Sega Stunner'daki ışın silahının eksikliğini hissedecekler.

SONUÇ: *House of the Dead*, korku hayranlarının uzun zamandır bekledikleri bir oyun ve oynaması çok zevkli.

Skiing 1999 Edition

Türü:	Spor
Üretici:	Dynamix
Yayıncı:	Sierra, (800) 757-7707 www.Sierra.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM	Pentium 133; 32MB RAM; Voodoo grafik kartı.

Multi-player:	Yok

Sierra'nın kayak oyunu yeni bir kutuyla karşımızda, ama daha kırk fırın ekmek yemesi lazım.

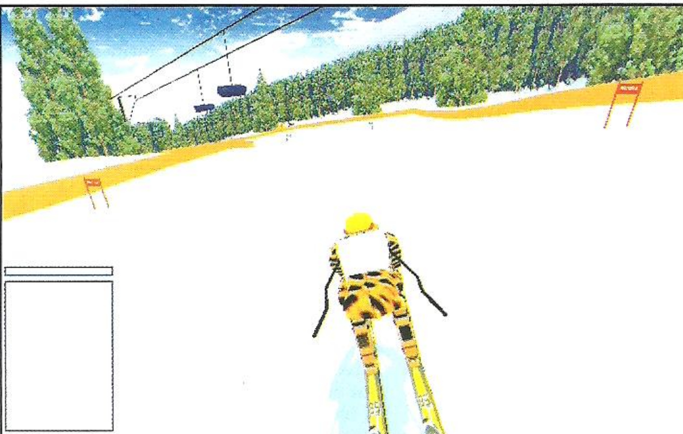
Bazı sporlar bilgisayar oyunu yapılmaya çok uygun, bazıları ise değil. Bazıları da (kayak gibi) birileri doğru dürüst bir oyun yapana kadar belirsizlik içinde yüzüyor. İlkinde işler pek iyi gitmemiş olacak ki *Skiing 1999 Edition*, Sierra'nın bu sene piyasaya sürdüğü ikinci kayak oyunu. Bu sürümde eskisine ek olarak neyin olduğunu anlamak oldukça zor. İsmin ve kutunun değişmesinin dışında yapılan tek ekleme, iki yeni parkurda (hayali yerler olan Mt. Sierra ve Mt. Dynamix) serbest stilde yapılan yarışlar. Bunun dışında oyun eskisiyle aynı.

Yine de serbest stil moduna ek olarak beş tane daha farklı mod var: Slalom, büyük slalom, klasik tepeden iniş, "Super G" ve karma yarış. Bunların hepsinde temel olarak mavi ve kırmızı flamaların arasından süzülerek bir tepeden aşağı iniyorsunuz. Alıştırma, tek yarış ve tüm sezon seçeneklerini kullanarak bunları oynayabilir ya da bilgisayar tarafından yönetilen kayakçılara karşı mücadele edebilirsiniz. Ne gariptir ki bu yarışmacılar yalnızca skorbordda görünüyorlar, parkurda bunlardan eser yok.

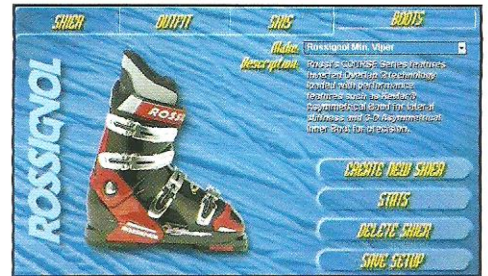
Oyundaki video kliplerin bir kısmı size yardımcı olabilirken, diğerleri hiçbir işe yaramıyor. Kayaklarınızı ve botlarınızı seçerken karşılaştığınız seçenekler de bir garip. Kayakların uzunluğunun nerelerde önemli olduğunu anlayabilirim; ama bot seçimi yaparken ekrana gelen yazılar her şeyden çok bir satış kataloğuna benziyor ve oyunla zerre kadar alakası yok.

Grafik açısından da *Skiing 99*, bir öncekinden çok farklı görünmüyor. Sadece bu seferkinde Voodoo Rush desteği bulunuyor. Ayrıntı seviyesi en yüksekte olduğu zaman arka planda güzel bir dağ manzarası ve parkurun kenarında ağaçlar görülebiliyor. Ama ayrıntı seviyesi düştükçe ağaçlar burnunuzun içine kadar giriyor ve çok dikkat çekiyorlar. Daha da önemlisi algılama sorunu; arazi grafikleri size yeteri kadar bilgi sağlayamıyor. Nerelerde tümsekler ve nerelerde eğim olduğu tam olarak anlaşılmıyor. Ayrıca kayakçının animasyonları da şimdiye dek rastladıklarımız içinde en kötülerinden biri; kayakçıdan çok bataklıklarda suyun üzerinde duran böcekleri anımsatıyor.

Her ne kadar bir donanım hızlandırıcısı oyunun hızını artırıyorsa da, *Skiing 99*'u çalıştırmak söz konusu olduğunda, bütün 3D kartları eşit şartlara sahip olamıyor. Readme dosyasında, oyunun sık sık çakılması durumunda Rendition kartı sahiplerinin kartlarını kullanmamaları tavsiye edilmiş (Sierra sanki kendi Rendition kartlarını *satmıyor!*). En son sürücülere sahip pırıl pırıl bir Voodoo 2'de bile oyunu tam ekran çalıştırmaya kalktığımızda bazı sorunlar çıktı, ekran zaman zaman anlaşılmaz bir şekilde kahverengiye bürünüyordu. Diğer zamanlarda ise kronometre ve mini harita esrarengiz bir şekilde ortadan kayboluyordu. Temel olarak geçen senenin oyununa yamalar eklenerek çıkarılan bir oyun için oldukça fazla hata demek bu.



***Skiing 1999*'da hız duygusu iyi verilmiş; ancak zorluk düzeyleri bazen hem neşelendirici, hem de çileden çıkartıcı olabiliyor. Oyunu öğrenmek için bazı oyuncular çok fazla zaman harcayabilirler.**



Boot Selection ekranı: oyunun oynanışını etkileyen ilginç bir özellik mi, yoksa araya sıkıştırılmış reklam parçacıkları mı?

Bütün bu sorunlara karşın, bir yarışa girdiğiniz zaman hız duygusu ve dağların düzgün hareketleri sayesinde gerçekten kayıyormuş gibi hissediyorsunuz. Üstelik hava durumu ve ısı gibi bazı simulasyon elemanları da konmuş, ayrıca yağan karın türü (sulu, toz gibi vs.) de performansınızı oldukça etkiliyor. Bu noktada *Skiing 99*'un herkese uygun olmadığını belirtmeliyiz, oyunu öğrenmek için çok fazla zaman harcamanız lazım. En kolay ayarda bile flamalardan birini es geçip diskalifiye edilmeyi bir kenara bırakın, dağdan aşağıya duvarın birine çakılmadan sağ salim inebilmek için bile çok çalışmanız gerekli. Zorluk seviyeleri arasındaki farklar yalnızca kapıların genişliğiyle sınırlı kalmamalıydı. Bir arcade modu bile kabul edilebilirdi, diğer yarışmacıların en iyi zamanları yerine kendileriyle yarışmak da iyi olurdu.

Sonuç olarak denebilir ki, ne pahasına olursa olsun illa ki bir kayak oyununa sahip olmak isteyen fanatikler bu oyunu alabilirler. Geri kalanlar ise şimdilik araba yarışlarıyla idare etmeli ve birileri bu sporu doğru dürüst bir oyun haline getirene kadar beklemeliler.

PC GAMER SON KARAR

43%

ARTILAR: Dağdan aşağı kayma hissi çok iyi olmasa da verilebilmiş.

EKSİLER: Eski sayılamayacak bir oyunun, eklenen yamalarla bile düzeltilememiş bug dolu bir sürümü.

SONUÇ: Eğer diğerini aldıysanız bunu almayın. Diğerini almadıysanız da bunu almayın.

M.A.X. 2

Türü:	Strateji
Üretici:	Flat Cat
Yayıncı:	Interplay Productions, (800) 969-4263 *www.interplay.com*

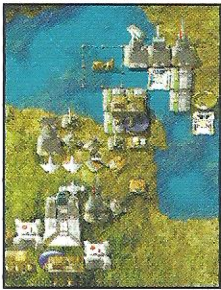
Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 80MB hard disk alanı; DirectX uyumlu ses ve görüntü kartı	Pentium 200; 32MB RAM; 561MB hard disk alanı

Multi-player: Hot-seat (6 oyuncuya kadar); Seri/Null Modem; LAN; maksimum oyuncu sayısı: 6; ücretsiz Internet servisi: *www.MAX2.net*

Yine aynı şey: Zamanından önce piyasaya sürülmesi ve Brezilya'nın balta girmemiş ormanlarından bile daha fazla 'bug' içermesi yüzünden harcanıp giden, oysa çok iyi olabilecek bir oyun.

Oyunun devamını satın alıp almamak arasında gidip gelen *M.A.X.* hayranlarından biriyseniz bu yazı size yardımcı olabilir. Oyunu kurduktan sonra yapmanız gereken ilk şey Interplay'in Web sitesine giderek gerekli yamayı indirmek (*ftp://ftp1.interplay.com/pub/patches/max2p131.exe*, ancak siz bunu okurken 1.4 sürümü de hazır olmalı). Gördüğünüz gibi *M.A.X. 2*'yi kutusundan çıktığı haliyle oynamanız imkansız. Üstelik demek istediğim ufak tefek grafik hataları ve kilitlenmeler de değil, oyunu oynayabilmenin kelimenin tam anlamıyla im-kan-sız olması! Senaryolu görevlerden biri belli bir süre sonra her seferinde kilitleniyor, başka bir tanesini ise verilen sürede bitirmek imkansız. 1.3 yamasıyla bu sorunlar neyse ki giderilmiş.

Ama asıl önemli olan şu: Interplay gibi bir firma nasıl oldu da bu kadar bariz ve büyük hataları olan bir oyunu piyasaya sürebildi? Kimse bilmiyor muydu? Yoksa kimsenin umurunda değil miydi? Hiç kimse üretime yollanmadan önce bu oyunu oynayıp test etmedi mi? Bu şirketin önceki fiyaskolarını (*Descent to Undermountain'ı hatırlıyorsunuz, değil mi?*) hatırlayanlar artık mesajı aldığını sanmıştı. Orijinal *M.A.X.*'in devamını ağızlarının suları akarak bekleyen oyuncuları da göz önünde bulundurunca, durumu açıklamak daha da zorlaşıyor.



Oyunda 80'den fazla birim bulunuyor.

En baştan başlayalım: Kurulum. "Rüzgarın oğlu" statüsünde bir CD-ROM sürücünüz (mesela 32x) yoksa ve az yer kaplayan kurulumu seçerseniz, görevlerin yüklenmesi için çok uzun bir süre beklemeniz gerekecek. Tam kurulum için ise 561MB gibi bir hard disk dilimini feda etmeniz lazım! Tabii, biz oyun delileri harddisklerinde her zaman yarım gigabyte'lık boşluk bulundururuz, değil mi?



M.A.X.'in devamında yapılan değişiklikler tam anlamıyla ilerleme olarak görülemez, üstelik birçok hatayı da beraberinde getirmişler.

Bunun ardından (çok etkileyici olan) açılış filmleri geliyor: Şehirler bombalanıyor, ortalık toz duman vs. Ama eğer ilk oyunu oynamadıysanız olay hakkında en ufak bir ipucu elde edemiyorsunuz. El kitabında da kime karşı veya niçin savaştığınız anlatılmıyor hatta sizin kim olduğunuz bile! Orijinal oyunu oynamadıysanız ve konu hakkında bilgi almak istiyorsanız yapabileceğiniz tek şey gidip strateji kılavuzunu almak!

M.A.X. 2, diğerinden kat kat daha karmaşık. 80'den fazla farklı birim (üstelik çeşitli terfiler ve değişikliklerle bu birimlerin sayısı daha da artıyor) içermesinin yanı sıra daha karmaşık kaynak yönetimi seçenekleri, çok ince taktikler uygulamanıza olanak tanıyan üç boyutlu alanlar ve yepyeni bir yol izleme sistemi geliştirilmiş. Aynı zamanda çok iyi hazırlanmış dört senaryo da sizleri bekliyor. Oyunla birlikte gelen editör sayesinde kendi görevlerinizi oluşturabiliyorsunuz. Birçok multi-player seçeneği (capture the flag, kill all mining stations, last-man-standing gibi) sayesinde oyunu birden fazla kişiyle de rahatça oynayabiliyorsunuz. Oyunda kullanılan arayüz de gayet etkileyici.



M.A.X. 2'nin grafikleri ilkine göre daha gelişmiş görünüyor.

Kısacası oyun, bir değil birkaç tane iyi tasarlanmış öğretici bölüm istiyor. *Ama bir tanecik bile yok. Bunun yerine* oyun kitapçığında neredeyse küstahlığa kaçılmış ve şöyle deniyor: "*M.A.X. 2*'ye alışmanızın en iyi yolu ilk senaryolu oyunu oynamaktır."

Senaryolu oyunlardan ilkini size ben anlatayım. Zafere ulaşmak için yapmanız gereken tek şeyin bütün düşmanları yok etmek olduğu, öyle uzun boylu taktikler falan gerektirmeyen bir görev. Bu "öğrenme" görevinde binalar, madenler, hava ve deniz kuvvetleri bulunmasa da size yeteri kadar kaynak veriliyor, yani gerçekten de hareket etmenin ve ateş açmanın temellerini öğretiyor denebilir. Kanın gövdeyi götürdüğü bu küçük görevde, düşmanların hepsini öldürüp hala daha 6-7 tane sağlam biriminiz (birçoğu hasar almış olsa da) kalması mümkün. Bu durumda kazandığınızı zannediyorsunuz. Ama bazen gözünüzden kaçıp kırlarda kaybolan bir tek düşman birimi kalabiliyor. Bunu takip edip yakalamadığınız sürece senaryo tamamlanmıyor. Harita büyük, bölgede saklanılacak bir sürü yer var ve sistematik bir tarama yapmak için de yeterli adamınız yok. Yapabileceğiniz tek şey serseri mayın gibi oradan oraya dolaşmak ve o kaçan adamı şans eseri bulmak için dua etmek. Bu senaryoyu üç kez oynadım ve en kısa oyunum üç saat altı dakika sürdü! En kısası, millet! Bu sürenin yüzde doksanı sinir, baygınlık ve ümitsizlik içinde çalılıkları arayarak geçti. En sonunda kaçak düşmanı ancak bulabildim.

Bu oyun, akılsızca yapılmış tasarım konusunda çok iyi bir örnek. Az önce bahsettiğim görevi bitirdiğimde sinirlerim öyle bozulmuştu ki, oyunu açıklama işi bana verilmeseydi, kutusuyla beraber kaptığım gibi geri götürür, bir daha da yüzüne bakmazdım.

Aynı şekilde el kitapçığı da tahmin ettiğiniz gibi. Soluk, olasılıklar üzerine kurulu, kargacık burgacık yazılı ve şunun

TARAFLAR

Tek savaşlarda ve multi-player türevlerinde, sekiz farklı insan veya Concord (ya da Sheevat) topluluğundan birini seçebilirsiniz. Aşağıda insan ve Concord ırklarının kısa açıklamalarını ve kararlarınızı etkileyebilecek özelliklerini bulacaksınız.



Aven: The Chosen adlı bir tarikatla ilişkili bir Concord ırkı. Üstün hava kuvvetleri ve pilotlara sahipler ve bütün birimlerinin özellikleri iyi, üstelik üretim masrafları da düşük.



Fen: Eskiden komünist olan insanlarla ilişkileri olan (bunun mantığı beni aşıyor ama hikaye böyle) ve suda yaşayan bir Concord ırkı. Bunlar deniz araçları üzerinde uzmanlaşmışlar, örneğin bir Fen denizaltısı +4 saldırı puanına ve +2 hıza sahip. Yüzeyde giden birimleri de aynı derecede güçlü.



Cloaks: Radarları ve tarayıcıları herkesten ileri olan yapay zeka uzmanları.



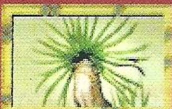
Phemer: Concord'luların ve füze uzmanı insanların kurduğu bir grup. Füzelerinin menzili çok daha geniş ve hareketli roketatarları da normalden çok daha dayanıklı.



Kamren: Bu grup savunmada uzman. Güçlü tanklara ve daha da güçlü teknelere sahipler. Saldırıda biraz yavaş kalsalar da, zırhlarını kuşanıp savunmaya geçtikleri zaman çok zorlu rakipler.



Elan: Düşmandan kaçma yetenekleri ve hızları bu grubun uzmanlık alanı. Ayrıca uçaklara karşı ürettikleri silahlar da çok üstün.



Aspen: Savunmayı saldırganlığa tercih eden başka bir ırk. Madenlerde çok iyi savaşıyorlar.



Beaker: Bu grup, Concord müttefikleri ile birlikte olduklarında çok iyi mühendisler ve inşaatçılar. Binaları, madenleri ve sabit üsleri çok daha çabuk kuruluyor ve diğer ırkların hepsinden aha az masraf çıkarıyor.

gibi saçma sapan laflarla dolu: "Alt-U'ya basmak, yalnızca o anda seçili *olan takımın seçili olan* biriminin bütün örneklerini silecektir." Kusura bakmasınlar ama "örnek" silmek de ne demek ki? Bence bu bilgi vermek falan değil, düpedüz saçmalık.

Oyunun nispeten sağlam bir yapısı var (insan toplulukları, güçlerini Concordian'lara kanıtlamaya çalışırken kötü Sheevat'tan da korunmaya uğraşıyorlar). Ama ne yazık ki ilk oyunu oynamadıysanız veya gidip strateji kılavuzunu satın almadıysanız bütün bunlardan haberiniz bile olmuyor.



M.A.X. 2'nin üç boyutlu alanları bazı taktiklerde çok işe yarıyor, ama tek bir düşman elinizden kaçarsa onu yakalayıp öldürmek çok sıkıcı ve zor bir iş.

Hakkında çok yaygara koparılan "Spycam" özelliği sayesinde etrafı görebiliyor ve daha da önemlisi, ana savaşı kontrol ederken haritanın bir başka kısmını izleyebiliyorsunuz. Birçok durum için çok kullanışlı bir özellik; ama hayati değil. Oynadığım oyunların yarısında bu özelliği açmak için uğraşmadım bile, zaten gerek de yoktu.

Şunu da söylemek gerekir ki, büyük çaplı bir kuvveti kontrol etmek de oldukça sorunlu. Mouse ile çizdiğiniz bir kutu içinde yalnızca 8 birimi kontrol edebiliyorsunuz. Bir anda o grup içinden tek bir birime geçmeniz gerektiğinde "gruplama" modu işlevini yitiriyor (tahmin edebileceğiniz gibi ne kitapçıkta ne de ekrandaki yazılarda, eğer varsa bunun arkasındaki mantığı açıklamayı bırakın, bu özellik hakkında bilgi bile verilmiyor). 8 kişilik tam bir takımı bir APC'ye bindirmek isterseniz her adama ayrı ayrı tıklayıp hepsine teker teker "içeri gir" komutu vermeniz gerekiyor.

Gruplara kısayol tuşları atayabiliyorsunuz; ama savaş kızıştıkça bu gruplar etrafa yayılıyorlar ve kısayollar mistik bir şekilde ortadan kayboluyor. Böyle bir özellik her zaman için olması gerektiği gibi çalışmalı; çünkü taktiklerinizin önemli bir parçası olabilir. Eğer buna da güvenemiyorsak neden uğraşalım ki?

Beni en fazla kızdıran ve üzen şey ise biraz daha test edilseydi ve daha az hata içerseydi, *M.A.X. 2*'nin oldukça sıkı bir strateji oyunu olabileceği gerçeği. Alanlar çok güzel render edilmiş ve taktiklerde çok işinize yarıyor. Hava ve deniz kuvvetleri de iyi tasarlanmış ve kullanması çok zevkli.

Görevler çok çeşitli ve bunların her birinde akla hayale gelmeyecek parlak fikirler kullanılmış. Kafanıza göre ister sırayla, ister aynı anda sırayla, ister real-time olarak oynayabiliyorsunuz. Kaynak yönetimi, keşifler ve araştırma üniteleri aslında oldukça karmaşık; ama olayın bütününe çok güzel entegre edilmişler ve neyin ne işe yaradığını bir kez anladıktan sonra gerçekten iyi zaman geçirebilirsiniz.

Interplay oyundaki büyük hataları ve ufak tefek terslikleri gidermek için biraz zaman harcasaydı, türünün iyi örneklerinden birini yayınlamış olabilirdi. Böyle şeyler nasıl olabiliyor? Bu dikkafalı endüstri, beta sürümlerini piyasaya sürüp sonra da bozuklukları yama üstüne yamayla kapatmayı isteyerek yapmadığını daha ne kadar söyleyecek? Kutusunu açtığımız anda elde etmemiz gereken kaliteyi üç beş yamadan sonra ancak elde etmeye daha ne kadar devam edeceğiz?



Oyunun devamı, ilkinden oldukça karmaşık. Ancak oynadıkça karmaşıklığın her zaman o kadar da iyi olmadığını anlıyoruz.

Son bir uyarı daha: Internet'te bu oyun için bir sürü hile kodu dolaşıyor (mesela düşmanın yerini belli etmek için 'maxspy' gibi). Bu kodu az önce bahsettiğim senaryolu görevde denemeye kalktığımda ekranda "Cheater! Prepare to face the consequences!" mesajı çıktı ve bütün birimlerim havaya uçtu. Görünüşe bakılırsa bu hileler yalnızca tek görevlerde geçerli, kampanyalarda değil. Kampanyalarda tamamen kendi başınıza kalıyorsunuz.

Bütün yamaları üzerine yiyince *M.A.X. 2* iyi bir strateji oyunu olabilir ve hak ettiği ilgiyi görebilir. Ama gerçek şu ki, senenin en büyük hayal kırıklıklarından biri.

PC GAMER — SON KARAR

40%

ARTILAR: Çeşitlilik gösteren görevler, birçok ilginç birim.

EKSİLER: Açıklama yok; bir sürü bug var; bu oyun piyasaya verildiğinde kesinlikle bitirilmemişti.

SONUÇ: Bu çok iyi bir oyun olabilirdi. Ama şu anki haliyle yalnızca Interplay'in adını lekeliyor.

Bass Masters Classic T.E.

Türü:	Simulasyon
Üretici:	THQ
Yayıncı:	THQ, (818) 225-5167 www.thq.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 72MB hard disk alanı	32MB RAM; Direct3D uyumlu hızlandırıcı

Multi-player: Modem 28.8; IPX; TCP/IP. Maksimum oyuncu: 6; ücretsiz Internet servisi: *www.mplayer.com*

THQ, Bass *Masters Classic Tournament Edition* ile ortaya mükemmel bir balıkçılık simulasyonu çıkaramamış olabilir; ama kesinlikle kaldırıp atılacak bir oyun değil.

Tesadüf eseri, ben bu incelemeyi yazdığım sırada *Bass Masters Classic*, TNN televizyonunda açıklanıyordu. Birkaç dakika izleşeydiniz siz de benim fark ettiğim şeyi fark ederdiniz: Balık tutmak, bazıları için sadece pazar günlerini geçirmek için bir uğraş değil, bir yaşam biçimidir.

İşte bu yaşam biçimi, THQ'nun *Bass Masters Classic Tournament Edition* oyununun ana konusunu oluşturuyor. Amacınız Bass Master Classic kurallarına uygun biçimde balık tutmak. Mantık şu: Aynı türden en fazla beş balık biriktirebiliyorsunuz, sadece beş türün olduğunu düşünürsek daha büyük olması daha iyi anlamına geliyor. Neyse ki işi yapabilmeniz için gerekli bütün araçlara sahipsiniz. Botunuzda yedi tane ayarlanabilir olta var ve bunların görünümünü kendiniz seçebiliyorsunuz. Ayrıca yalancı yemler de kullanmanız mümkün. Böylece önünüze bir sürü seçenek çıkmış oluyor, istediğinizi kullanın. İstediğiniz zaman bu ayarları değiştirebilirsiniz; ama göle açılmadan önce bu işleri bitirirseniz çok zaman kazanırsınız. Suya açıldığınız andan itibaren tamı tamına sekiz saatiniz var (gerçek zamana göre 8, 15 veya 30 dakikalık seçimler yapmanız da mümkün). Turnuvanın her günü için bu saatler geçerli ve eğer zamanında geri dönmezseniz ceza alıyorsunuz.

Göle çıkmaya hazır olduğunuz zaman arcade olarak oynamayı veya alıştırma yapmayı seçebiliyor ve sonra üç zorluk derecesinden birini seçiyorsunuz. Bu seçimi dikkatli yapın çünkü oyun bir sürü gerçekçi ayrıntıyla dolu. Hava ve su koşulları her gün değişiyor ve bu, balıkların hangi yemi yutacaklarını, nerede ve ne zaman toplanacaklarını etkiliyor. Motorunuza tamamen siz kumanda ediyorsunuz ve istediğiniz yere gitmekte serbestsiniz. Oltayı atmak da çok kolay, yalnızca tam olarak nereye nişanlayıp atmak istediğinizi seçiyorsunuz ve oltayı savurmaya başlıyorsunuz.

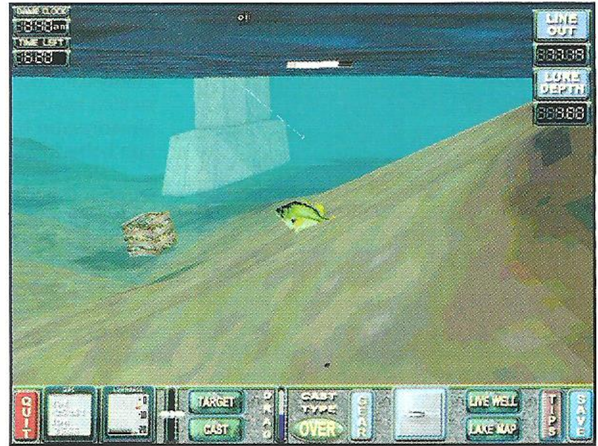
Gerçek hayatta olduğu gibi asıl sorun, hangi yemi nereye atmanız gerektiğini belirlemek. Eğer kafanız karışırsa, ipucu düğmesine basarak üç farklı *Bass Master* şampiyonunun konuşmalarını içeren AVI filmleri izleyebilirsiniz. Bu filmlerden yaklaşık 40 tane var ve günün saatine, hava ve su durumuna bağlı olarak uygun olan film gösteriliyor.

Ne yazık ki oyunun açıklaması da bir AVI ve interaktif olduğu söylenemez. Çok çabuk geçiyor ve oyunun neredeyse bütün özelliklerini anlatıyor, bu yüzden dikkatle izleyin.

Oltanızı attıktan sonra yemi ve çevresini su altından görebiliyorsunuz. Bu özellik iki bakımdan kötü. Birincisi, oltanın yakınlarında balık olup olmadığını ve balıkların tepkisini görüyorsunuz; tabii ki işin bütün zevki kaçıyor. İkincisi, bu görünüm *Bass Masters*'ın 3D motorunun zayıflığını su üstü görünümünden daha fazla belli ediyor. Su altındaki bitkiler ve balıklar çok saçma yapılmış ve ekran titrek görüntülerle dolu. Oltanız o kadar kesikli çizilmiş ki bazen yarısı görünmüyor. Daha yüksek çözünürlükler desteklenseydi bu sorunların bazıları çözülebilirdi (kartınız ne olursa olsun en yüksek çözünürlük 640x480); ancak zayıf perspektifler ve dokuların birbirine girmesi gibi sorunlar daha yüksek çözünürlüklerde daha da fazla belli olabilir.

Ancak botun içinde grafikler o kadar da kötü değil, oyunun oynanışı da şüphesiz çok zevkli. Oltanıza büyük bir balık vurduğunda oyun iyice zevkli hale geliyor, balığı çıkarabilmek için bayağı uğraşmanız lazım. Balık yoruldukça misinadaki gerilmeyi izlemeniz ve kopmamasını sağlamanız gerekiyor, bunu da oltanın açısını değiştirerek becerebilirsiniz.

Bazı zayıf yönlerine karşın, bu oyunda birçok balıkçının yüzünü güldürecek özellikler var. Bazı grafik kusurlarını gözardı edebilirseniz *Bass Masters* sizi uzun süre idare eder.



***Bass Masters*'da gerçekçi olmayan tek yön sualtı görünümü; burada balıkların attığınız yeme nasıl tepki verdiklerini görebilirsiniz.**



Bir UFO'dan gelen esrarengiz bir ışık gibi görünse de, bu parlak daire sizin oltayı atarken kullanacağınız hedef. Açıklamalar sayesinde nereye atmanız gerektiğini belirleyebilirsiniz.



Botunuzla gölde dolaşabiliyorsunuz; ancak haritayı kullanmak çok daha kısa bir yol.

PC GAMER SON KARAR

82%

ARTILAR: Birçok ayrıntı ve seçenek var; tamamen serbestçe dolaşabildiğiniz 3D render edilmiş göller de çok güzel.

EKSİLER: Basit grafikler; zayıf 3D motoru; etkileşimsiz oyun açıklaması.

SONUÇ: Piyasada şu anda mükemmel bir balıkçılık simulasyonu olmasa da bu oyun doğru yönde büyük bir adım.

Montezuma's Return

Türü:	Aksiyon/Bilmece
Üretici:	Utopia Technologies
Yayıncı:	GT Interactive, (800) 305-3390 *www.gtinteractive.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücü; P133; 16MB RAM (yalnızca donanımla hızlandırma için); 32MB RAM (yalnızca yazılımla hızlandırma için); DirectX uyumlu ses ve görüntü kartı; 25MB hard disk alanı.	P166; 3Dfx Voodoo veya Voodoo II tabanlı hızlandırıcı; Gamepad

Multi-player: Yok

Silahları ve multi-player modu olmayan bir shooter hiç de ilginç gelmeyebilir; ama sanırız bu oyun sizi oldukça şaşırtacak.

Buake, Unreal ve Jedi Knight gibi shooter'lardaki koşturmacaya ve harekete alışmış oyuncular, silahları ve multi-player modu olmayan bir oyunla dalga geçeceklerdir. Ama *Montezuma's Return*, eğlenmek için illa ki dev gibi silahlara sahip olmanız gerekmediğini ve multi-player modunun da bir "olmazsa olmaz" olmadığını kanıtlıyor.

Montezuma's Return, eski Commodore 64 günlerinin şirin platform oyunu *Montezuma's Revenge*'in devamı. Ancak bu sefer üç boyutlu harika ortamları, güzel ışıklandırma efektleri ve düzgün animasyonlarıyla eskisinden tamamen kopup gitmiş.



***Montezuma's Return*'de bubi tuzakları çok bol, hiçbiri de buradaki kadar kabak gibi ortada değil!**

İki oyunda da kahramanımız Max Montezuma, atası tarafından gömülen hazineyi kötü niyetli İspanyolların eline geçmeden önce bulmaya çalışıyor. Yaşlı Montezuma da bu hazineyi gizli tutmak konusunda çok kararlı olmalı; çünkü hazineyi bir grup muhafız tarafından sıkı bir şekilde korunan bir piramidin altına gömmüş. Vahşi kaplanlardan insan yiyen farelere, savaşçı maymunlardan Aztek askerlerine kadar birçok şey yolunuzu kesmeye çalışıyor.



Bölüm sonu yaratıklarını öldürmenin tek yolu vurkaç tekniğinde ustalaşmak. Düşmana dümdüz saldırırsanız kesinlikle ölürsünüz.

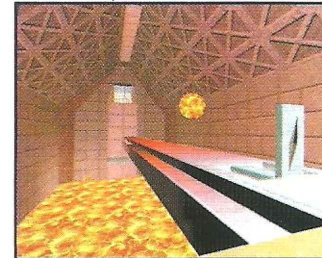
Silahınız olmadığı için yumruklarınıza ve çelik burunlu botlarınıza kalıyorsunuz. Neyse ki oyunun 10 adet bölümündeki koridorların ve odaların hepsi düşmanlarla dolu değil. Her bölümde 7 veya 8 düşmanla karşılaşıyorsunuz; ama yumruklarla ve tekmelerle kendinizi savunma yeteneğiniz yeteri kadar iyi değilse kuyruğu çabuk titretebilirsiniz. Ancak bölümleri bitirmek, yüksek skor için yeterli değil. Bölüm sonlarında bulunan Bonus Round'u da oynayabilirsiniz ama bence yolunuza devam etmek, elinizdekinden fazlasını elde etmek isterken ölmekten çok daha mantıklı.



Bu kaplana yaklaşınca, Utopia Technologies'in grafik bölümünün becerdiği işe gerçekten hayran kalacaksınız.

Karşınıza çıkacak en zorlu engel düşmanlar değil, ortamın kendisi. Sonuçta *Montezuma's Return* bir platform oyunu, bu oyunlarda da genellikle atlayışlar sırasında kayıp düşmenize neden olan bir sürü tuzak olur. Lav ve çiviler de sizi bir o kadar uğraştıracak; ancak sadece yere çarparak bile çok zarar görebilirsiniz. *Montezuma's Return*'de sıkça düşeceğiniz konusunda garanti de verebilirim. Dar tahtalar üzerinde yürümeli, ölümcül bubi tuzaklarını atlatmalı, zamanında atlamazsanız yere düşen hareketli platformları geçmeli, çok yükseklere çıkan iplere tırmanmalı, bir trambolinden diğerine atlarken aradaki çivilerden kurtulmalısınız... Liste uzadıkça uzuyor. Yanlış bir dönüşün bile Max'in sonu anlamına geldiği sualtı bölümlerini de düşünürseniz, ölümün her an çok yakınınızda olduğunu anlayacaksınız.

Bu da bizi oyunun en büyük sorununa götürüyor: Oyunun içindeyken oyunu kaydedemiyorsunuz. Öldüğünüz zaman (ve çok sık öleceğinize emin olabilirsiniz), eğer bölüm sonu yaratığına kadar gelemediyseniz, bölümün en başından başlıyorsunuz. Böyle bir oyundan baygınlık geçirmeniz çok kolay, üstelik istediğiniz yerde kaydetme imkanı da olmayınca galiba daha da çabuk sıkılacaksınız. Benzer oyunların çoğunda istediğiniz yerde kaydetmeniz mümkündür, bu yüzden bu özelliğin bu oyunda olmaması bence iki sebepten olabilir. Ya oyunu yapanlar bu özelliği koyarlarsa oyunun aşırı kısa ve kolay olacağını düşündüler ya da programcılar PC sürümü için oyunun kodunu değiştirmeye (çünkü *Montezuma's Return* Nintendo 64'te de var) üşendiler.



Mancınıklar sizi tehlikeli nesnelerin üzerinden atlatabilir ve değerli anahtarlarla hazinelere ulaşmanız için yeterli yüksekliğe fırlatabilir.

Ufak tefek başka sorunlarla da karşılaştım: İplerden atlamayı hiçbir zaman kitapçıkta anlatıldığı gibi yapamadım ve View Lock tuşu düzgün çalışmadı. Üstelik zorluk ayarının olmaması da hem garibime gitti hem de oldukça canımı sıktı. Ama bence en kötüsü, hep aynı yerlerde dolanıp durmak. Grafikler çeşitli değil.

Yine de bunca sinir bozucu şeye rağmen etkileyici bir iş başarmışlar. Yapımcılar bu oyuna istediğiniz yerde kaydetme özelliği koyup, bazı küçük sorunları da hallederlerse, önümüze kusursuz bir Montezuma çıkacak.

PC GAMER SON KARAR

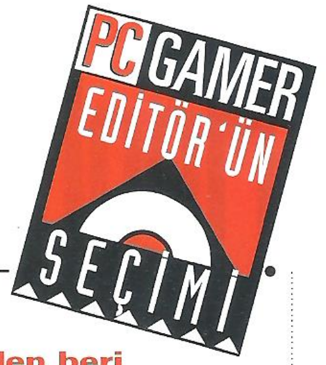
43%

ARTILAR: Dağdan aşağı kayma hissi çok iyi olmasa da verilebilmiş.

EKSİLER: Eski sayılamayacak bir oyunun, eklenen yamalarla bile düzeltilememiş bug dolu bir sürümü.

SONUÇ: Eğer diğerini aldıysanız bunu almayın. Diğerini almadıysanız da bunu almayın.

Independence War



Türü:	Aksiyon
Üretici:	Particle Systems
Yayıncı:	Infogrames, 877-INFOGRAMES *www.Independence.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166 (yazılımla rendering) /Pentium 90 (3Dfx); 130MB hard disk alanı; DirectX uyumlu ses kartı	Pentium 233; 32MB RAM, Voodoo veya Voodoo II tabanlı grafik hızlandırıcı; Joystick; Throttle.

Multi-player: Yok

Alışılmış hikayede yapılan küçük bir değişiklikle bu oyun, *X-Wing*'den beri yapılmış en iyi uzay savaş oyunu haline gelmiş.

1990'ların başında Origin'in *Wing Commander* serisi ilk çıktığında, uzay savaş oyunları da büyük bir gelişme sürecine girmişti. Aralarda bazı kötü oyunlar çıksa da gidişat iyiydi. Star Wars oyunlarından şu sıralar *Descent: Freespace*'e gelene kadar bu tür oyunların ilham kaynağı, İkinci Dünya Savaşı'ndaki hava savaşlarının uzaya taşınmış şekliydi. Buraya kadar yanlış bir şey yok; ama bir sürü olasılığı göz önünde tuttuğunuzda en azından birazcık çeşitlilik olacağını umardık. Sonuçta galakside başka gemi bulunmuyor mu?

Infogrames'in uzay savaş oyunu *Independence War*, bir adım daha ileri giderek bu monotonluk sorununa eğiliyor ve oyuncuları Corvette sınıfı bir yıldız gemisinin başına geçiriyor. Bir nakliye gemisi ya da destroyer kadar gösterişli ve hantal olmasa da bu Corvette'i uçurmak normal bir gemiden çok daha zor. Üstelik köprüde bulunan istasyonlardan birkaçını birden kontrol etme serbestliğini (ve yükünü) size vererek mücadeleyi daha da artırıyor.


Bazı görevleri tamamlamak için müttefiklerinizle birleşmeniz gerekecek. Burada, bir Indie üssüne yönelmiş olan bir filoyu korumaya çalışıyoruz.

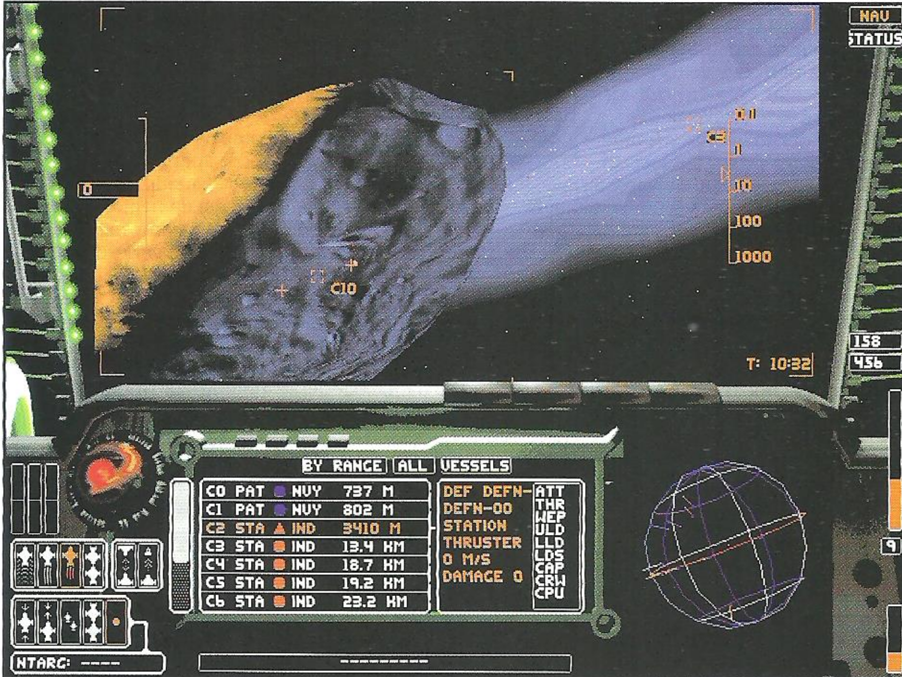
Fikir kulağa çok basit geliyor; ancak geçmişte bu tür şeyleri deneyen oyunlarda (mesela *Battlecruiser 3000 A.D.* ve *Starfleet Academy*) komut vermekle hareket etmek arasında iyi bir denge kuramamışlardı. Ya çok fazla denemiş ya da hiç uğraşmamışlardı. Ama *Independence War*'un sağlam arayüzü ve üzerinde çok düşünülmüş olan görevleri, onu şaşırtıcı bir başarıya doğru sürüklüyor.

Oyuna, bağımsızlıklarını isteyen asi kolonistlerin uzak üslere saldırmaya başladıkları bir zamanda, İngiliz filosunda yeni bir er olarak başlıyorsunuz. Birleşik Krallık, isyanı bastırmakta yardımcı olmanız için sizi Corvette sınıfı bir savaş gemisinin başına geçiriyor.

Kaptan olarak emrinize verilen dört istasyonu (Command, Engineering, Weapons ve Navigation) aynı anda kullanarak, geminin işleyişini her yönüyle izleyip kontrol edeceksiniz. Önünüzdeki rota konsolu, bütün önemli silah sistemlerini, hedef bilgilerini, iletişimi ve tabii ki rota kontrollerini içerdiği için ana çalışma masanız gibi olmuş. Bir savaş gemisindeki kokpite çok benzer şekilde, çevreyi ana monitörden izliyorsunuz ve önemli bilgiler yukarıdaki bir göstergeden size aktarılıyor.

Joystick kullanarak, geminizi hemen her savaş oyunundakiyle aynı şekilde kontrol ediyorsunuz. Ancak Newton yasaları sayesinde, neredeyse bir futbol sahası büyüklüğünde bir gemiyi uçurduğunuzu bir an olsun unutmuyorsunuz. Gemiyi hangarın dışına çıkarır çıkarmaz, son derece gerçekçi olan gemi kontrolleri kendilerini hemen belli ederek size gerçek bir kütle ve momentum duygusu veriyor. HUD'daki (heads-up-display: Üst tarafta duran gösterge) görüntüler de altınızdaki o muazzam kütleyi size hissettirirken hız bilgileriniz ekrana geliyor. En başta kendinizi kaybetmeniz çok kolay; ama pilotun yükünü hafifletmek için birçok yardımcı özellik konmuş.

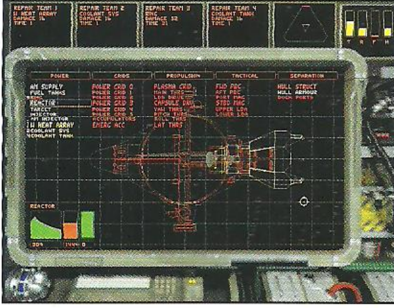
Oyunun konusuna göre yıldız gemilerini yapanlar, yerçekimi konusunda pilotların zayıf noktalarını belirleyip bunlara ters etki yapacak bazı sistemler geliştirmişler. Bu tür sistemler, gövdeye yayılmış itici motorları otomatik olarak kontrol ederek momentumu ve hızı belli düzeylerde tutuyorlar. Örneğin joystick'i bir dönüş anında merkeze getirip durdurduğunuzda gemi de yana yatıyor. Sonuçta sağa sola ya da kendi



Eğer konuda gerilim olmasından hoşlanıyorsanız *Independence War* bunu fazlasıyla sağlayabilir. Size tırnaklarınızı yedirecek olan bu görevde, dünya üzerine fırlatılmış bir asteroidi durdurmak üzere yola çıkıyorsunuz. Gezegene ulaşmadan önce onu durdurmak size ve emrinizdeki ekibe bağlı.



Corvette sınıfı geminizle, yolunuza çıkan hemen her şeyi altedebilirsiniz. Burada, yara almış bir Indie PATCOM gemisi kontrolden çıkmış bir halde sürükleniyor.



Engineering bölümünde geminin farklı işlere yarayan 35 farklı bölümü ile ilgili bilgiler verilip, durumları gösteriliyor. Ayrıca hangi kısımların önce tamir edilmesi gerektiğine buradan karar verebiliyorsunuz.

etrafınızda dönerken oldukça sağlam bir platform çıkmış; ama yine de ileri gidiş biraz daha karmaşık. İleri uçuştaki düzeltici motorlar aynı hassaslıkla tepki veremiyorlar, sonuçta yavaşlıyorsunuz; ama bu bazen oldukça zor bir iş oluyor.

Oyunu neredeyse sadece rota konsoluyla oynayabilseniz de bazı istasyonlarda, diğerlerinde beceremeyeceğiniz işlemleri yapmanız mümkün. Mesela Command konsolunda, pilotsuz araçları uzaktan kumandayla yönetmek için gerekli kontrolleri ve görevle ilgili bütün belgeleri bulabilirsiniz. Engineering kısmında ise geminin alt sistemlerini bulacaksınız, burada hasarla ilgili ayarlamaları yapabilir ve gerektiğinde gücü motorlara ya da kalkanlara yöneltmeyi seçebilirsiniz. Son olarak silah kontrol istasyonu geliyor (Weapons). Geleneksel teke tek dövüş tekniklerini kullanarak hedeflerinizi vurmak niyetindeyseniz bu istasyon tamamen gereksiz. Ancak hedefleri bütün ateş gücünüzle vurmak ve geminizin özelliklerini sonuna kadar kullanmak istiyorsanız bu koltukta kesinlikle oturmalısınız. Ön camdan bakarak gemiyi yönetmek yerine size geminin bir modeli sunuluyor ve seçili hedefe göre olan konumu belirtiliyor. Geminin tüm yönetimi hala sizde; ama bu görünüm sayesinde hem öne hem de arkaya ateş etme sistemlerini kontrol etmeniz mümkün. Bunu "ripple fire" moduyla (bu modda hedefler otomatik olarak seçilir) birleştirdiğiniz zaman hedeflerinizi kolayca yok edebilirsiniz.

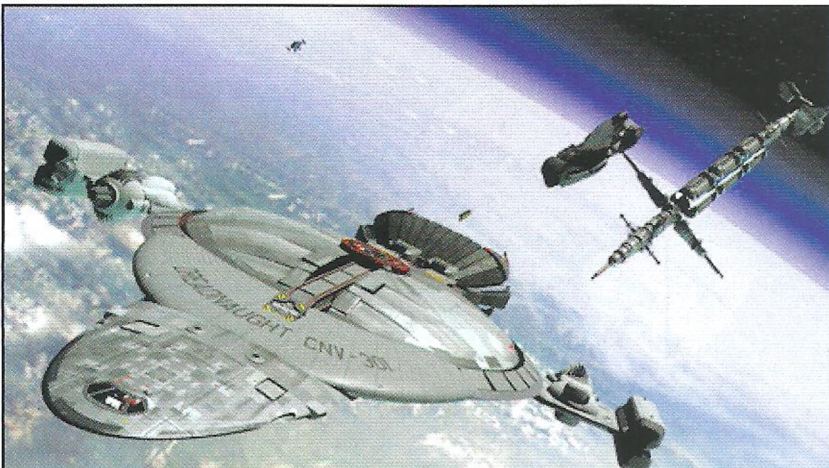
Çeşitli istasyonlardaki kontrollerde ustalaşmak, *Independence War*'da çok önemli olsa da bazı görevlerde savaş ikinci planda kalıyor ve kaptan olarak kafanızı ve yeteneklerinizi kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Görevlerin çeşitliliği sizi çok sevindirecek, bunu konuya sadık kalınmasına ve görevlerin oldukça ayrıntılı tasarlanmasına borçluyuz. Genel olarak bakıldığında *Independence War*'un görevleri canlı ve akılda kalıcı olacağa benziyor.

Oyunda şikayet edilecek tek bir nokta varsa o da, görevlerin çok çabuk zorlaşması. Bu yüzden oyunun başlarında yeteri kadar güç toplamaya fırsatınız kalmayabiliyor. Neyse ki bir ağaç şeklinde düzenlenen sistemde size aynı anda birkaç görev veriliyor ve böylece zor bir görevi becerememekten sıkıldığınızda seçebileceğiniz alternatif yollar sunuluyor. Alıştırma görevlerinde de sistem bu şekilde işliyor, bu sayede pek çok özelliği sırayla öğrenebiliyorsunuz.

Bütün oyun boyunca gösterilen filmlerde, Birleşik Krallık ve Indies arasında sürüp giden çekişme heyecanlı bir biçimde ve etkileyici konuşmalarla anlatılıyor. Sesler zaman zaman kesintiye uğrasa da prodüksiyon değeri ve ayrıntılara verilen önem dikkat çekici. Oyunun içindeki grafikler de olağanüstü; geçen senenin sonlarına doğru çıkan Avrupa versiyonundan beri çok ilerleme kaydedilmiş. Yazılımla sağlanan rendering, donanımla hızlandırılan birçok oyuna oldukça yaklaşıyor. 3Dfx kullanıldığında ise sonuç muhteşem; gemilerdeki zengin renkler ve ayrıntılı dokular, uzay istasyonları ve arka plandaki nebulalar, hepsi harika görünüyor.

Ancak İngiltere sürümünden bu yana geçen zamanda bazı can sıkıcı sorunların ele alınmamış olması ilginç. Klavye veya joystick düğmelerini oyunun içindeyken değiştirebilme özelliği hala yok. Menüde de bir çıkış seçeneği henüz konulmamış, her seferinde Shift-Q kullanarak menülerden sırayla çıkmak zorundasınız. Daha da ilginci, girişteki uzun videonun harici bir Active Movie görüntüleyicisiyle izlenmek zorunda oluşu. Oysa görevlerin başındaki ve sonundaki filmler normal olarak izlenebiliyor. Ayrıca bazı yerlerde öykünün bölümleri, görev amaçlarının gerisinde kalıyor.

Yine de bu ufak tefek sorunları görmezden gelebilirseniz (ki öyle yapmalısınız). *Independence War*, sıfır yerçekiminde size en fazla zevk verecek şeylerden biri olabilir. Eğer İkinci Dünya Savaşı stilindeki abartılı teke tek dövüşlerden sıkıldıysanız ve yeni birkaç hareket öğrenmeye zaman ayırabilecekseniz bu oyun tam size göre.



Bunun gibi muhteşem animasyonlu sahneler, oyunun belli yerlerinde hikayenin önemli noktalarını belirtiyor.Konu akışı, genel olarak çok güzel ve sürükleyici.

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Harika grafikler, kusursuz bir uçuş modeli, sıkı görevler ve güzel bir konu.

EKSİLER: Klavye tuşlarını değiştirme özelliği yok; açılış filmini oynatmak için saçma bir yöntem seçilmiş.

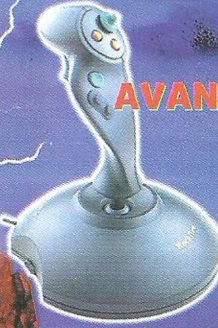
SONUÇ: İyi ve heyecanlı bir uzay öyküsü arıyorsanız *I-War* işinizi rahatlıkla görecektir.

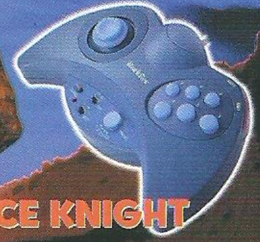

FIRE DINO

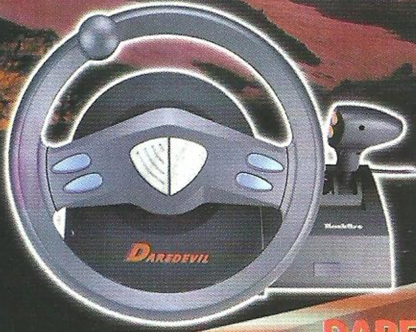

FIRE PLUS

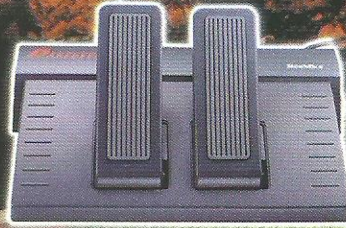

GLIDE ZIPPER II


MAYA FIGHTER


AVANT GARDE


SPACE KNIGHT


DAREDEVIL



CUPID


Km/hr
TEMP
FUEL
rpm
24°C
32 lbs
T/P
N
4W
R

Ondan yeterli dozda almazsanız yaşayamazsınız. Onu okumadan ölürseniz gözünüz arkada kalır. Haydi çocuklar itiraf edin onun gibisi yok...

Donanım

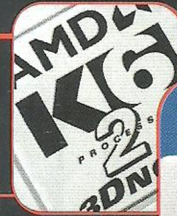
Sonunda kış geldi. Battaniyeler, paltolar naftalin kokulu sandıklardan çıktı. Artık pazar gezileri, çılgın cumartesi akşamları, sabahlara kadar gezmeler yok. Peki iyi oyuncular evlerinin sıcaklığına kapanıp yalnız kaldıklarında bir başlarına ne yapacaklar? Siz de bizim gibiyseniz sobanızı yakıp Aralık ayını şenlendiren sıkı oyunların başına oturacaksınız.

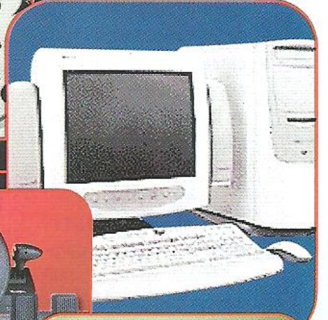
Bu yüzden bu ilk Aralık sayımız çok önemliydi. Biz de sizin için hem daha geniş hem de daha sıkı aletlerle dolu bir Donanım hazırladık. Creative Labs'ın Sound Blaster Live!'ı ile başladık. Live!'ı sabırsızlıkla beklediğinizden şüphemiz yoktu. Ancak beklentinizi boş çıkarmamak için çok sıkı bir incelemeden geçirdik. Ayrıca bu sayımızda dört farklı türde 3D hızlandırıcımız var. Salt Voodoo 2'lerden sıkıldığınızı biliyorduk. Bu nedenle dört ayrı chipset inceledik. Bunlardan ilki, bizi SB Live!'dan bile daha çok heyecanlandıran Diamond Viper V550 idi. Zaten daha çıkmadan Riva TNT ile güçlendirilen bu kartın adını bol bol anmıştık. Ardından Banshee chipsetli Diamond Monster Fusion geliyor ve yine 3Dfx'in meşhur Voodoo 2'sine sahip Skywell Magic 3DII. Ve son olarak eski günlerin neredeyse tek görüntü çipi üreticisi S3'ten yeni bir 3D hızlandırıcı Savage 3D. Savage 3D çipini bizlere sunan kartımız Hercules Terminator Beast. Bu efsanevi çip üreticisi ile antik kahramanın birlikteliğinin ne denli başarılı olduğunu göreceğiz.

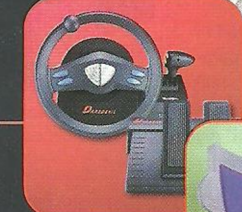
Ama bütün donanımlarımız kart değil. Elle tutulan, kulakla duyulan ve hatta üzerine oturulan donanımlarımız da var. Rockfire'ın Daredevil direksiyonu, BSG'nin Intensor Chair'i ve Microsoft'un Digital Sound System 80'i oyun zevkimizi tamamlayacak. İlk sayımızdan beri digital audio'dan bahsetmiştik. Digital Sound System incelediğimiz ilk gerçek digital audio örneği.

Evet bu ay gerçekten çok güzel oyuncaklarımız vardı. Belki bizi tüm bu güzellikleri test etme fırsatı bulduğumuz için kıskanıyorsunuz. Ama inanın ki her şeyi sizin için yaptık. Tek amacımız sizin oyunlarınızı rahat ve huzur içinde oynayabilmeniz, donanım hataları yüzünden canınızı sıkmamanız. Bunun için sizler dışarda gününüzü yaşarken biz ofisimize kapanıp zorlu inceleme ve testlere daldık. Ama bizim için üzülmeyin, bu bizim tercihimiz. Yeni yıla en iyi donanımlarla girmeniz ise tek dileğimiz.

Contents











Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG Editör Seçimi* logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

Yeni bir bilgisayar mı istiyorsunuz?

Yeni bir bilgisayar almak sinir bozucu bir deneyim olabilir. Ama rahatlayın Donanım yanınızda.

Sömestr tatiline yaklaşırken pek çok gencin kafasında yeni bir bilgisayar dolanır. Daha yaşlı olanlarsa daha az dışarı çıktıkları bu soğuk günlerde ya evlerinde bir bilgisayarın eksikliğini hissederler ya da var olanın işinin bittiğini düşünürler. Zaten yılbaşına doğru fiyatların düşeceği uzun yıllardır rivayet edilir. Sonunda gözler karartılır, keseler yoklanır ve karar verilir. Artık yeni bir bilgisayar almanın vakti gelmiştir.

Ama her şey işte burada başlar. Çok nadiren insanlar mutlu olurlar. Ya ince eleyip sık dokur ve haftalarca kafa yorarlar (tabii bu arada yeni teknolojiler çıkar ve akılları daha da karışır) ya da heyecanlanıp bir tane alır ve pişman olurlar. Aslında en korumasız olanlar ilk bilgisayarlarını alanlardır.

Her şeyden önce sakin olup kendi kendinize bir kaç soru cevaplamanız gerekiyor. Öncelikle ne için bilgisayar alıyorum? Hepinizin "oyuuuun!" diye tek bir ağızdan bağırdığınızı duyar gibiyim. Ama kimileri bir yandan bilgisayarda ders çalışacağı vaadiyle babasını kandırmakta, kimileri de gündüz büroda bitiremediği işleri evde tamamlama bahanesine başvurmaktadır. Yine de işin içine oyun girdi mi hepimizin ihtiyacı olan sistem hemen hemen aynı. Çünkü sıkı bir oyun sistemi bilgisayarda yapılabilecek diğer işlerin hemen hepsini yapar.

Bu nedenle kimin nasıl bir sistem alacağını belirleyen genelde fiyat olacak. Fiyatı ilk elden belirleyen ise bilgisayarın marka mı yoksa toplama mı olacağı. Hangisinin daha ucuz olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Ancak bazılarının henüz bilmediği bir gerçek var ki markalı bilgisayarlar da aslında toplamadır. Yani bir Escort veya Vestel tıpkı köşenizdeki bilgisayarcı gibi farklı markalardaki bileşenleri toplayıp birleştiriyorlar. Tek farkları bunu daha temiz ve teknolojik bir ortamda yapıp daha geniş teknik destek imkanı ile satmaları. Ancak dürüst ve güvenilir, işini bilen daha küçük bir marka (tek mağazadan ibaret olanları kastediyorum) aynı imkanları size sunabilir. Üstelik büyük markalar genel bir kar stratejisi güttükleri için bazen onlardan hiç beklenmeyecek hareketlerde bulunabiliyorlar. Mesela Escort'un bir ara ALI chipsetli anakartlar kullanması gibi. Açıkçası bu piyasadaki küçük ya da büyük herhangi bir firmaya güvenmek çok zor. Çünkü kağıtta aynı gözüken sistemlerin fiyatı, bileşenlerinin marka ve modellerine göre yarı yarıya değişebiliyor. Piyasadaki bazı çok ucuz bilgisayarlar hala tarihi eser kapsamındaki S3 Trio 2MB kartları kullanıyor. İnsanları büyük firmalara iten sebep genellikle bu; ama açıkçası ben hiçbirinin bu güveni hak edecek kalitede olduğunu düşünmüyorum.



Evet marka bilgisayarlar şık gözükebilir; ama unutmayın ki görünüş her şey değildir.

Bu yüzden akıllı bir alım, kendi başının çaresine bakmaktan geçiyor. Ancak çoğu kişi kendi bilgisayarını toplayacak bilgiye sahip değil. Bu arkadaşlar eş dost vasıtasıyla gerçekten güvenilir bir bilgisayarcı bulup ona asla güvenmeden bir bilgisayar almalı. Bu imkanları da yoksa yerli firmalarla, 1000$ altı piyasayı ele geçirmeye çalışan HP, Compaq gibi dünya çapındaki firmalar arasında seçim yapmalı.

Kendi bilgisayarını toplayanların işi daha zor; çünkü her bir bileşen için piyasayı çok iyi araştırıp markaların fiyat performans oranlarını kavramalı ve bunları daha ucuza temin edebilecekleri yerleri araştırmalılar. Ancak onların elinde çok iyi bir avantaj var. Bir seferde bilgisayarın tümünü almak zorunda değiller. Başlangıçta işlemci, harddisk, monitör gibi mutlak olması gereken bileşenleri güçlü tutup 3D hızlandırıcı, ses kartı gibi bileşenleri zaman içinde paraları oldukça alabilirler. Küçük firmalardan kendi konfigürasyonlarını belirleyerek alım yapanların da görünüşte böyle bir avantajı var. Ancak garanti sözleşmeleri gereği yeni aldıkları bir bileşeni kendileri takamazlar. Çünkü kasayı açmaları durumunda garantileri iptal olur. Bunu genellikle kimse göze almaz ve beş dakikalık bir kart takımı işlemi için 30$'a varan fahiş ücretler ödemek zorunda kalabilirler.

Buna karşın kendi bilgisayarlarını toplayanların garantiye sahip olmadığını söyleyebilirsiniz. Ancak bu tamamen yanlış; çünkü bir bilgisayarda aslolan parça garantisidir. Yani bir parçanın bozulması veya yanması durumunda ücret talep edilmeden değiştirilmesi. Bu garantiyi veren, bilgisayarı satanlar değil o parçayı ithal edenlerdir. Aslında kasayı açtığınız için hiçbir firma garantinizi iptal edemez; çünkü garantiyi veren onlar değildir. Bu sadece kullanıcıyı kendilerine mahkum etmek için hazırladıkları bir tezgahtan ibaret ve bu vesileyle bu mantıktaki tüm satıcıları kınıyorum.

Peki toplama işine girenler garantiden nasıl yararlanabilir? Bunun için aldıkları her ürünün garanti belgesini de almayı unutmamalılar. Bu garanti, bazen ithal eden firmanın satıcıya verdiği faturanın bir kopyası da olabiliyor. Daha sonra parçalardan biri bozulursa satıcıya hiç gitmeden ithal eden firmanın teknik servisine giderek sorunlarını çözebilirler. Bu teknik servisler tamamen güvenilir ve başvuranlara ellerinden geldiğince yardım ediyorlar. Belki bazı teknik servisler, son kullanıcıya hizmet vermek istemeyebilirler (ki ben hiç karşılaşmadım) bu durumda perakende satış yapan firmayı araya sokabilirsiniz. Hiç olmadı bize haber verirseniz size seve seve yardımcı oluruz.

Nasıl alacağınızı hallettiyseк ne alacağınıza gelebiliriz. Bilgisayarlardaki en büyük sorun çabuk eskimeleri. Zaten çoğunuzun yeni bir tane alma sebebiniz bu olsa gerek. Moore Kanunu gereği CPU performansları her yıl ikiye katlanıyor. Gordon Moore'un artık kanunlaşan bu savının 1965'ten beri doğruluğunu yitirmediğini kabul ederseniz, bunun değişme ihtimalinin pek olmadığını da görürüsünüz. Bu yüzden elden geldiğince iyi bir CPU şart. Şu an piyasadaki en hızlı işlemci olan PII 450'nin iki sene oyun bilgisayarlarını idare edebileceğini söyleyebiliriz. Bu korkunç bir düşünce elbette. Ancak geçen senenin en hızlısı P 200MMX'in şimdiden oyunlarda zorlandığını ve gelecek sene pek işe yarar bir işlemci olmayacağını takdir edersiniz.

"Peki acele etmeyip yeni bir işlemcinin çıkmasını mı beklemeliyiz?" diye sorarsanız aslında hayır. Çünkü bu işin bir sonu yok. Ne var ki bir işlemciyi almak için en iyi fırsat bir üst modelin çıkışının hemen sonrasıdır. Yani yeni bir işlemciyi bir eskisini almak için beklemelisiniz; çünkü bu onların fiyat performans oranlarının en yüksek olduğu zamandır. Ayrıca Intel tek tercihiniz olmak zorunda değil. Bir önceki sayfada tanıttığımız AMD K6-2, 3DNOW! komut setiyle birlikte Intel için iyi

K6-3D hemen şimdi!

■ AMD'nin Pentium II'ye karşı piyasaya sürdüğü popüler alternatifine bir göz attık.

Intel'in işlemcileri her zaman kahrolası pahalı şeylerdi. Ama bu pahalılık Intel'in hakimiyetindeki CPU piyasasında yaşamanın bedeliydi. Bu durum 15 sene önce ilk PC için üretim hatları dönmeye başladığından beri böyle. Elbette küçük firmalar hep vardı ve rekabet için mücadele ettiler. Ama bu şirketler genelde sadece Intel'in dev pastasından birkaç küçük kırıntı dişlemeyi becerebildi. AMD görülüyor ki piyasada önemli bir dilimi kapmaya en çok yaklaşan şirket. Ama Intel'in CPU'ları, anahtar alanlarda AMD'yi bir kenarda tutacak kadar daha güçlü olduğunu tekrar tekrar ispat etti. Geçmişte düşük fiyatlı bir Intel taklitçisinin ötesine çok az geçebilen AMD, K6-2 ve onun 3DNOW! komut setiyle var olan CPU teknolojisinin üzerine çıkıyor.

Yüzeyde K6-2, orijinal K6 ile çok benzer. Hızlı, Pentium II sınıfına yakın ve oyun piyasasındaki düşük satışların acısını çeken bir işlemci. Bunun sebebi günümüzün popüler oyunlarının çoğunun ihtiyacı olan hızlı kayar nokta matematiği hesapları (quick floating-point math calculations). Yine de yüzeyin biraz altına inince K6-2, 3DNOW! komutlarıyla K6'nın mimarisinden farklılaşıyor ve daha ileriye gidiyor. 21 yeni CPU komutu ilgi çekici çeşitli özellikler katıyor. Örneğin SIMD işlem (Single Instruction Multiple Data'nın kısaltması). Ayrıca 3DNOW! bir saat dönümünde dört kayar nokta hesabını mümkün kılıyor. Gerçi bu tek başına yeni bir buluş değil. Orijinal K6'nın da dahil olduğu yeni CPU'ların çoğunun MMX bölümü tam sayı matematik işlemlerinde bunu destekliyordu. Quake tabanlı bir oyunu oriinal K6 ile oynayanlar, bu paralel görevlendirmenin potansiyel olarak sunabileceği kare oranlarındaki artışı fark etmiştir. Önceden Quake tabanlı oyunlar K6'da aynı saat hızına sahip bir Pentium II'ye göre yarı hızda belki daha da yavaş çalışırdı. Ve oyun içi fiziğini, geometrik dönüşümleri, ışıklandırmayı v.b. hesaplamak için kayar nokta matematiğine güvenen tüm 3D oyunlar için bu geçerliydi. 3DNOW! teknolojisi ile aynı oyunlar K6-2 ile karşılaştırılabilir bir PII'ye göre daha hızlı olmasa bile aynı hızda çalışıyor ve K6-2 daha ucuza mal oluyor. Baskıya girmeden önce 350 MHz K6-2'ler 250$, ve 300MHz'ler ise 135$ gibi



düşük fiyatlara bulunabiliyordu. Bu kadar düşük fiyatlar ve nihayet iyi performans düzeyiyle (en azından 3DNOW!'ı destekleyen oyunlar için) AMD, gerçek bir rakip olmanın yolunu bulmuş.

Peki AMD'nin tekmolojisi için potansiyel tuzaklar neler? K6-2'ler, eski Soket 7 tipinde. Çoğu Soket 7 anakart şu an klasik Pentium ya da MMX işlemcinizin bulunduğu yere uyuyor. Ama buna karşın gelişmiş özelliklerini destekleyen bir anakarta takılmadığı sürece düzgün ve tam olarak çalışmayacaktır. Neyse ki şu an K6-2'yi destekleyen iki düzineden fazla anakart üreticisi var. AMD'nin websitesi *www.amd.com/* da bu üreticilerin bir listesini bulabilirsiniz. Bu anakartlardan birini en yakın bilgisayarcıdan 150$'ın altına alabilirsiniz. Tahmin edebileceğiniz gibi bunlar Intel tasarımlı anakartlar değil. AGP ve 100MHz veriyolu hızı gibi Intel 440BX'ten alışageldiğimiz çoğu gelişmiş özelliğe sahip olsalar da i740 ve NVIDIA'nın RIVA TNT'si ile bazı uyum sorunları çıkarabilirler.

Elbette uyuşum problemleri AMD'nin yüzleşmek zorunda olduğu en büyük problem değil. Daha tasalandırıcı olan oyun endüstrisinin 3DNOW! komut setini tam olarak benimseyip benimsemeyeceği. Bir oyunun 3DNOW!'ın faydalarından yararlanabilmesi için özellikle bu özel komutlar için yazılmış olması gerekiyor. Ayrıca 3D çip üreticileri onu destekleyen sürücüler yazmalı ya da 3DNOW! API (Aplication Program Interface, örneğin DirectX, OpenGL ya da Glide) düzeyinde tamamlanmalı. Şu anki haliyle DirectX 6.0 tek tamamlayıcı API ve onun gelişmiş özelliklerinden yararlanmak için yazılan oyunlar standart K6'ya göre K6-2'de büyük bir performans sıçraması yapacak. Yakın bir tarihte OpenGL 1.2'nin 3DNOW! desteği ile geleceğini duyduk. Ayrıca 3Dfx, kısa süre önce Voodoo2 ve Voodoo Banshee sürücülerine ekleyeceği destek ile AMD modasına katılacağını açıkladı. Ve 3DNOW!'ın id Software'den Jhon Carmack gibi sektörün hatırı sayılır kişilerinin desteğini almasıyla bu teknolojinin bir kenara atılabileceğini düşünmek gittikçe zorlaşıyor. Yine de unutmayın ki K6-2, 3DNOW!'a uygun hale getirilmiş yazılımlar'ın yokluğunda ancak sıradan bir K6 kadar performans sunuyor, destekleyen oyunlarsa az ve henüz uzakta.

bir rakip; ama bu sayıda bu çipten yeterince bahsettik.

Bir oyuncu için en önemli ikinci parça Ekran Kartı. Bugün için en hızlı kombinasyon Diamond Viper V550 ve SLI modda iki Vodoo2. Evet bu oldukça pahalı bir sistem. Ancak bunu zaman içinde kurabilirsiniz. Başlangıç için Bir Viper V550 alıp ileride buna bir Voodoo2 ekleyebilirsiniz. Zaten ikinci Voodoo2 çoğumuz için fazla lüks.

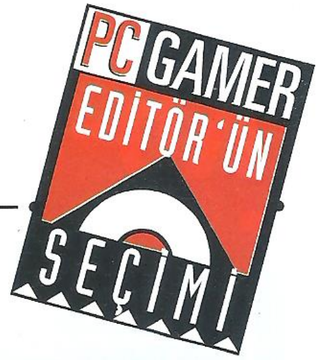
Ses sistemi ise gittikçe önem kazanıyor ve artık bir SB16 kimseye yetmiyor. Tabii buna iyi bir hoparlör seti de gerekli. Bizim tavsiyemiz SB Live! ses kartı ve PCWorks FourPointSurround hoparlör sistemi. Gerçi SB Live!'ın EAX sistemine karşın şu an A3D daha yaygın ve daha fazla destekleniyor. Ancak Creative'in çıkardığı bir standartın kısa sürede piyasayı saracağını tahmin ediyoruz.

Diğer parçalar bu kadar sancılı değil, kısa bir piyasa araştırması gerektiriyorlar sadece. Zaten genelde bunlarda bir standartlaşma da söz konusu. Hard-disk, CD-ROM ve Modem gibi bizim konu etmediğimiz bileşenler için diğer dergilerin karşılaştırmalı testlerinden yararlanabilirsiniz. Ancak bunlarında tam doğru olduğundan emin olmayın ve bir iki tanesini karşılaştırın.

Son olarak bizim bugün tavsiye ettiğimiz sistem; ancak bunu Teknik S&C kısmındaki Oyun Makinası ile karıştırmayın. Oradaki konfigürasyon bugünün standartını belirliyor. Şu an vereceğimiz ise gelecekte değerini uzun süre koruması ve makul bir fiyat performans oranı yakalaması için hazırlandı. İşte tavsiye sistemimiz:

CPU: Pentium II 350-450MHz / AMD K6-2 350MHz
HAFIZA: 64MB PC100 SDRAM.
DEPOLAMA: 6.4GB Ultra IDE hard disk.
CD-ROM: 24-40X IDE
SES KARTI: EAX ya da A3D uyumlu PCI ses kartı
MODEM: 56K v.90 (ISS'nizin desteklediğinden emin olun)
FLOPPY SÜRÜCÜ: 1.44MB standart

Sound Blaster Live!



Üretici Firma: Creative Labs
www.creativelabs.com

İthalatçı Firma: Multimedya, (212) 212 98 50

Fiyatı: 229$

Yoksa bu Creative Labs'ın PC ses piyasasına hükmetmek için son atılımı mı?

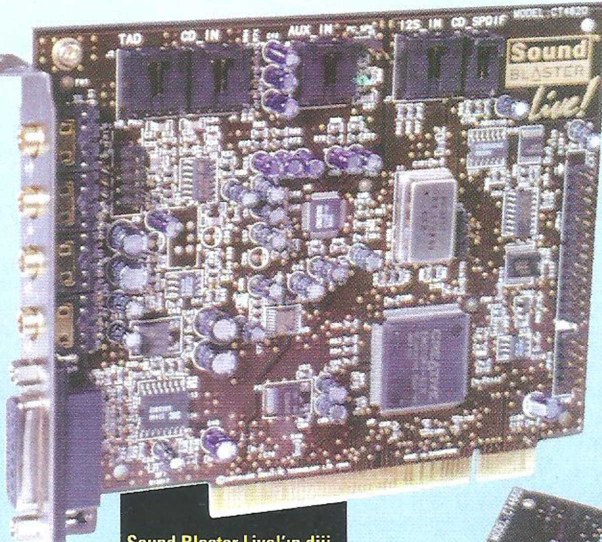
Creative Labs ve Sound Blaster, yıllardır PC audio sektöründeki tek isimdi neredeyse. Ancak sahneyi artık diğerlerine bırakıyor. Bunun gerçekleşmesinde en büyük pay ise Windows 95 ve DirectSound'un. DirectSound şu an neredeyse piyasaya çıkan her yeni oyunda kullanılıyor. Böylece bir zamanlar her kart için gerekli olan "Sound Blaster uyumluluğu" unutulmaya başlandı. Artık oyuncular kendi özellikleri ve fiyatı olan bir kartı seçme özgürlüğüne sahip. Bir zamanlar audio vadisinin kralı olan Creative Labs çok sayıdaki rakiple kovalamaca oynamak gibi nahoş bir durumda kaldı.

Turtle Beach'in Montego A3D Xstream'i ve Diamond'ın Monster Sound serisi Creative Labs'ın piyasa diliminden birer ısırık aldılar. Bu yeni kartlar PCI veriyolu kullanımı, pozisyonel 3D ses ve CPU'nun yükünü azaltan ses "hızlandırma" gibi özellikler sunuyorlar.

Creative bu yeni piyasada rekabete olan ihtiyacın farkına vardı. Stratejisinin bir bölümü Enviromental Audio Extensions (EAX) olarak adlandırılan yeni pozisyonel ses standartı. Bu standart Diamond ve Turtle Beach'in kartlarında kullanılan Aureal'in A3D standartına rakip olarak geliştirildi. Creative, EAX'ın A3D'den farklı olduğunu söylüyor. Bunun sebebinin en baştan beri iki yerine dört hoparlör için tasarlanmış olması. Sound Blaster Live! EAX'ı kullanan ilk ses kartı. Denemelerimiz, gösterdiği Creative'in yeni standartı rekabet içinde kaybettiği dilimleri geri getirebilir.

Creative EAX'ın A3D'nin sunduğundan daha öteye gittiğini söylüyor. Bunu ses yankılarını biçimleyerek yapıyor. Yankılar oyundaki duvarlar, tavanlar ve diğer yüzeylerle çeşitleniyor. EAX ayrıca iki ya da daha fazla hoparlör ile real-time pan yapma ve çoklu ses kaynaklarını mix'lemeyi mümkün kılıyor. Ve bunların tümü donanım yoluyla yapılıyor. Bunun anlamı işlemci üzerine kayda değer bir yük bindirmemesi ve kare oranlarında düşüşe yol açmaması.

Sound Blaster Live!'a geçen ay incelediğimiz Cambridge SoundWorks'ın PCWorks FourPointSurround hoparlörünü takıp Unreal'ı çalıştırdık. Sonuç etkileyiciydi: Dört hoparlörle (Monitörün iki yanında birer tane ve arkamızda iki tane) surround ve pozisyonel efektler geçen ay incelediğimiz Monster Sound MX200 PCI'dan bile farklıydı. *Unreal*'daki GES Biorifle (yeşil yapışkanlar atan silah) ile mükemmel bir gösteri gerçekleştirdik. Çevremizde bir çember oluşturacak şekilde pek çok atış yaptık ve kıpırdamadan patlamalarını bekledik. Gerçekten her yanımızdan gelen patlama seslerini duyduk. Çok hoştu.



Sound Blaster Live!'ın dijital I/O kartını takmayı düşünüyorsanız bilgisayarınızın arkasında iki boş yuva olduğundan emin olun.

Şu anki haliyle bu kartı ilerlemeden alıkoyan tek şey, destekleyen oyun olmaması. Elbette kart piyasaya sürüleli henüz iki ay oluyor ve Creative yakında çıkacak olan bir çok oyunun EAX'ı destekleyeceğini söylüyor. Bunlara yıl sonunda ve 1999'da çıkması planlanan popüler oyunlar da dahil. Bunlar için *www.sblive.com/eaudio/gamelist.html'* deki listeye göz atabilirsiniz.

Bu arada Sound Blaster Live!, DirectSound ve DirectSound3D'yi destekliyor. Yani şu an oynamakta olduğunuz oyunları bir EAX patch'i yoksa bile oynayabileceksiniz. Ayrıca kart tam olarak Sound Blaster uyumlu, yani DirectX öncesi Windows oyunları ve hatta DOS oyunları bile oynanabilir. Sadece iki hoparlörünüz olsa bile SBLive!, aynı A3D gibi iyi bir surround ses veriyor.

Creative Labs, Sound Blaster Live!'ı işleten EMU 10K1 çipini kullanan profesyonel düzeydeki diğer bir kartı da piyasaya sürüyor. Ancak şirket profesyonel tipteki bir dolu özelliği bu yeni karta eklemeye kararlı. SBLive!'ı dijital sinyalleri kabul eden bir amfi ya da kayıt cihazına bağlamak için SPDIF giriş çıkışları ve MIDI klavye bağlantıları sağlayan ayrı bir I/O (input/output, giriş/çıkış) kartı eklenmiş.

Eğer tüm bu audio meraklısı oyuncaklarına ihtiyaç duymuyorsanız muhtemelen Sound Blaster Live! Value'u tercih edeceksiniz. Dijital I/O kartı ve yanında gelen kayıt/sampling programı dışında SBLive!'ın tüm özelliklerine sahip ve 116 $ 'a satılıyor. Bu, onu piyasadaki diğer PCI ses kartlarıyla rekabet edebilir yapıyor.

Hangi versiyonu seçerseniz seçin, Creative Labs'ın nihayet rekabet içindeki A3D tabanlı kartlara güçlü bir rakip olabilecek bir ürüne (ve bir ses standartına) sahip olduğunu göreceksiniz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Bugüne kadar duyduğumuz en iyi pozisyonel ses (dört hoparlör ile); DOS oyunları için tam destek; audio meraklıları I/O kartın MIDI ve SPDIF bağlantılarını sevecekler.

EKSİLER: EAX'ı destekleyen oyunlar hala ufukta.

SONUÇ: Bu, çok güçlü ve harika ses veren bir PCI ses kartı.

Diamond Viper V550



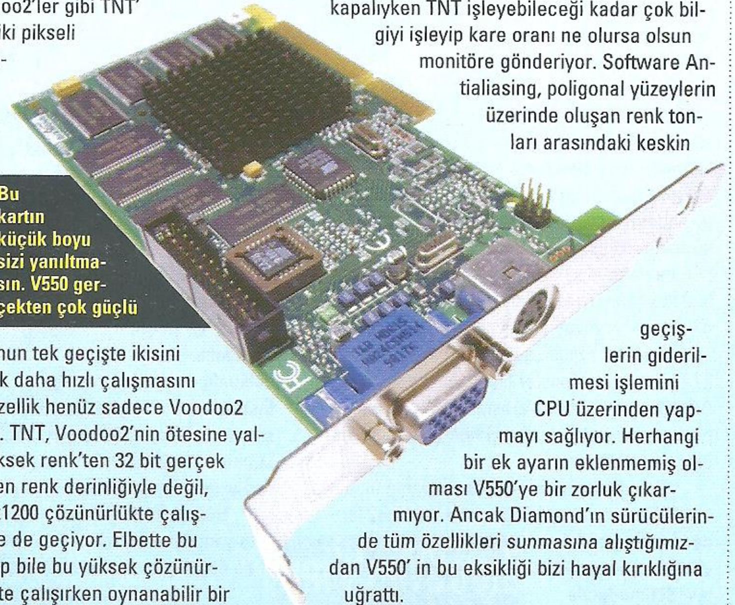
Üretici Firma:	Rockfire www.rockfire.com.tw
İthalatçı Firma:	Mascom, (212) 212 13 66
Fiyatı:	100 $

NVIDIA'nın yeni kuşak Riva TNT çipi yasaların izin verdiğinden çok daha hızlı!..

İlk açıklandığından bu yana NVIDIA'nın Riva TNT çipinin 3D yetenekleri ile ilgili müthiş abartılı reklam kampanyaları ve spekülasyonlar yapıldı. Bunların çoğu TNT'nin, uzun süredir 3Dfx'in 350 kiloluk gorili Voodoo2'nin elinde olan üst düzey 3D krallığının yeni veliahtı olduğu üzerineydi.Tasarlanan bu performans düzeyleri yüzünden sabırsızlıkla gelmesini bekliyorduk. Bu kimi heyecanlandırmazdı ki, Voodoo2 ayarında 3D gücü ile birlikte geliştirilmiş görsellik ve hızlı 2D; üstelik hepsi bir slotta. Bu hepimizin bilgisayar kasalarımızın içinde olmasını isteyeceğimiz bir kart gibi görünüyordu. Evet, ilk TNT tabanlı perakende kart tamamlandı ve sonunda ofisimize Diamond Multimedia'nın Viper V550'si kılığında geldi. Artık memnuniyetle bunun gerçekten etkileyici bir model olduğunu söyleyebiliriz.

Daha fazla heyecanlandırmadan önce şunu söylemeliyiz ki, V550 ve piyasaya çıkan mevcut tüm TNT kartlar daha önceden tasarlandıkları kadar hızlı değiller. Bu çipi ilk duyduğumuzda NVIDIA'nın verdiği bilgiler içinde TNT'nin çekirdek saat hızının 125MHz olacağı da vardı. Bu hız, saniyede sekiz milyon üçgen ve 250 milyon piksel üretebiliyordu. Ama NVIDIA'dakilerin söylediğine göre TNT'nin makul bir kare oranı ve beklenen bir fiyata sahip olması için önceden planlanan daha küçük 0.25 micron yerine 0.35 micron teknolojisini kullanmak zorunda olduklarını farkettiler. Açıkça 0.35'de çip 125MHz'i kaldıramayacağından hızı önemli oranda düştü. Çekirdek çalışma hızı artık 90MHz ve saniyede altı milyon poligon; ayrıca 180 milyon piksel üretiyor. NVIDIA bu azaltımın oyun performansında göze çarpan bir değişim yaratmayacağını iddia ediyor. Bunun doğru olup olmadığını NVIDIA gelecek sene içinde yeni TNT çiplerinde 0.25 *micron teknolojisini kullanmaya başlayana* kadar öğrenemeyeceğiz.

Özellikleri düşürülmüş olmasına rağmen V550 hala çok hızlı. 266MHz Pentium II, test sistemimizde Direkt3D ya da OpenGL ile 640x480'de çalışırken herhangi bir tek Voodoo2 ile neredeyse aynı sonuçları verdi. 800x600 ve 1024x768 çözünürlüklerinde ise TNT bazı açılardan çift Voodoo2'nin gücüne bile yaklaştı. Voodoo2'ler gibi TNT' de aynı anda iki pikseli render edebiliyor. Bu *Quake II* gibi aynı yüzeye hem doku hem de ışık uygulamayı gerektiren oyunlarda TNT'nin piksel motorunun tek geçişte ikisini birden yaparak daha hızlı çalışmasını sağlıyor. Bu özellik henüz sadece Voodoo2 ve TNT'de var. TNT, Voodoo2'nin ötesine yalnızca 16bit yüksek renk'ten 32 bit gerçek reng'e yükselen renk derinliğiyle değil, oyunları 1920x1200 çözünürlükte çalıştırabilmesiyle de geçiyor. Elbette bu hızdaki bir çip bile bu yüksek çözünürlükte çalışırken oynanabilir bir kare oranı veremiyor. Bu çözünürlük için Intel'in gelecekte çıkaracağı bir işlemciye ihtiyacınız olacak. Buna rağmen TNT 1024x768'de pek çok oyunu akıcı olarak çalıştırdı. Voodoo2 bunu ancak SLI modunda yani iki Voodoo2 birbirine bağlıyken yapabiliyor. Ayrıca geçmişteki RIVA çiplerinden alıştığımız zayıf görüntü kalitesinin aksine TNT bugüne kadar ki en iyi görüntü veren 3D çözümlerinden biri. TNT'nin 3D bölümü en baştan yeniden yazıldı. Bu yüzden RIVA ailesinin eski versiyonlarında yaygın olan tüm doku birleşim hataları ve çirkin dithering efektleri gitti (dithering, renk tablosunda var olmayan renklerin, onlara yakın renklerin yan yana getirilmesiyle oluşturulması).



Bu kartın küçük boyu sizi yanıltmasın. V550 gerçekten çok güçlü

Peki Diamond TNT'yi doğru kullanabildimi? Hem evet, hem hayır. Bir yandan V550'nin sürücüleri oldukça güvenilir. Hiç kitlenme ya da garip doku hataları yaşamadık. Diğer yandan Diamond sürücüleriyle ilgili hiçbir ayarı arayüzüne yerleştirmemiş. Gerçekte V550'nin görüntü ayarları menüsü ile tek yapabildiğiniz vertical sync ve software antialiasing'i açıp kapamak. Vertical sync (dikey senkronizasyon) kapalıyken TNT işleyebileceği kadar çok bilgiyi işleyip kare oranı ne olursa olsun monitöre gönderiyor. Software Antialiasing, poligonal yüzeylerin üzerinde oluşan renk tonları arasındaki keskin geçişlerin giderilmesi işlemini CPU üzerinden yapmayı sağlıyor. Herhangi bir ek ayarın eklenmemiş olması V550'ye bir zorluk çıkarmıyor. Ancak Diamond'ın sürücülerinde tüm özellikleri *sunmasına alıştığımız*dan V550' in bu eksikliği bizi hayal kırıklığına uğrattı.

Genel olarak V550, onu bir Voodoo2 ile birlikte kullanmayı düşünseniz de düşünmeseniz de çok iyi bir kart. Ama Voodoo2 gibi TNT de işlemciye çok bağımlı bir kart. Daha hızlı bir işlemci TNT'nin performansında kat kat artış yaratıyor. Ve her ne kadar kutudaki sistem gereksinimleri sadece bir P90'a ihtiyacınız olduğunu söylese de biz Pentium II sınıfı bir işlemciyi öneririz.

bootMark'lar

BOOTMARK	
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 83.77fps 800x600: 72.90fps 1024x768: 57.50fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 107.61fps 800x600: 92.23fps 1024x768: 67.91fps
Quake II (QUAKE II PERFORMANSI)	320x200: 51.0fps 640x480: 49.5fps 1024x768: 38.9fps
Quake (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	320x200: 66.7fps 640x480: 29.0fps
Duke Nukem 3D (TESTS DOS OYUN PERFORMANSI)	640x480: 61fps 800x600: 47fps
MDK Perftest (DIRECTX PERFORMANSI)	127

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Voodoo2 ile aynı sınıfta yarışabilen ilk kart; çok iyi renk kalitesi.

EKSİLER: 3Dfx tarafından üretilmediğinden sadece Glide API'sini destekleyen oyunlar çalışmıyor; özellikler son dakikada azaltıldı.

SONUÇ: TNT gelecek birkaç ay boyunca görebileceğimiz en hızlı 2D/3D çipi gibi ve V550 güvenilir bir firmadan harika bir kart.

Diamond Monster Fusion

Üretici Firma: Diamond Multimedia
www.diamondmm.com

İthalatçı Firma: Multimedya, (212) 212 98 50

Fiyatı: Bilinmiyor

3Dfx göz diktiği 2D/3D piyasasını yeniden elde etmeye çalışıyor. Ama bu yalnızca Monster kılığındaki bir Voodoo Rush mı?

3Dfx en yeni çipi Voodoo Banshee ile geri döndü. 3D dünyasının kralı bir kez daha 2D/3D grafik kartı arenasına atılıyor. Bu, onun güçsüz olduğu tek alan veya başka bir deyişle bugüne kadar başarısızlığa uğrayan tek projesi.

Eksikliklerle dolu Voodoo Rush'dan oldukça farklı olan Banshee yalnızca ikincil doku kaplama ünitesinden yoksun gerçek bir Voodoo2. Viper V550 incelememizde açıkladığımız gibi ikincil doku kaplama ünitesi, doku ve ışık için ayrı render işlemi gerektiren karmaşık 3D oyunlarda her iki işlemi aynı anda yapıyor. Banshee bu üniteye sahip olmadığından bu tür çoklu dokulamalara sahip oyunlar, tam bir Voodoo2'den daha yavaş çalışıyor.

Ama bu özellik, gerçekte ne kadar önemli? Diamond'ın Monster Fusion'ını baz alırsak Banshee ve Voodoo2 arasında belirgin bir performans farkı var. Gerçi fark çok büyük değil ama yine de var.

Banshee'nin ikincil doku kaplama ünitesi eksikliğine ek olarak iki tanesini Voodoo2'lerde olduğu gibi daha yüksek çözünürlükler için SLI modunda bağlamak mümkün değil. Bu iki eksikliğin açığını biraz kapamak için Banshee'nin saat hızı Voodoo2'nin standart 90MHz'inden 100MHz'e yükseltilmiş. Bu fark iyi sürücülerle bir araya gelince Monster Fusion'ın Direct 3D testlerinde verdiği sonuçlar bugüne kadar gördüğümüz hemen hemen her Voodoo2'den iyiydi. Ancak unutulmamalı ki Microsoft'un yeni DirectX 6.0 API'si artık D3D altında çoklu dokulamayı destekliyor ve şu an benchmarklarımızda kullandığımız oyunların hiçbirinde bu özellik yok. Bu yüzden oyunların DirectX 6.0'ın yeni özelliklerini kullanmaya başlamasıyla Voodoo2'nin Banshee'yi yakalayacağını umuyoruz.

Buraya kadar Monster Fusion'ın pek kötü yanı olmadığı izlenimini verdik. Bu genelde doğru olsa da birkaç önemli noktadaki eksikliği normalde olabileceğinden daha başarısız olmasına yol açıyor. Aslında en güçlü yanlarından biri en büyük handikapı: Banshee'nin Voodoo2 teknolojisi üzerine kurulmuş olması. Çünkü diğer üreticilerin son çıkan çiplerinin sunduğu özelliklerle karşılaştırıldığında bu daha eski bir teknoloji. Bu yüzden Banshee içinde bulunduğu rekabet ortamını ateşleyen pek çok özellikten yoksun. Grafik hızlandırıcılara, sadece pazarlama yetkililerinin bayıldığı checklist'leri doldurmak için önemsiz yeni özellikler eklenmesinden yana değiliz. Ama son kuşak 2D/3D kartlardan bazıları oldukça yararlı özelliklere sahip. Bu özellikler yakında daha da yaygınlaşacak ve Banshee'de bunların çoğu yok. Eksik özelliklerden oyuncular için en kolay fark edilir olanı Banshee'nin 16-bit renk paletine sahip olması. Eskiden binlerce renk yeterliydi. Ama artık birleşik 2D/3D hızlandırıcıların çoğu görüntüleri 24 ya da 32-bit renkte render'layabiliyor ve aradaki fark görülebiliyor. *Incoming* ve *Motorhead* gibi yüksek renk derinliğini destekleyen birkaç oyunda herhangi biri 16-bit ile 24-bit arasındaki farkı görebilir. Banshee'nin diğer eksiklikleri dikkatli oyuncular tarafından kolayca görebilir ve daha zengin özelliklerle sahip bir karta para yatırmak için yeterliler. Voodoo2'nin kusurlarının göz ardı edilmesini sağlayan bunları başka özelliklilerle kapamasıydı, örneğin ikincil doku kaplama ve SLI yeteneği. Banshee güçlü ve hızlı bir kart; ama onu ayakta tutacak özelliklere sahip değil.

Peki Monster Fusion kimin hoşuna gidecek? Glide tabanlı oyunları oynamak isteyen ve birden fazla Voodoo2'ye sıcak bakmayan herhangi birinin, özellikle piyasaya her gün bir yenisi çıkan sadece 3Dfx kartlarla oynanabilen oyunlar düşünülürse. Ya da oyunları pek ciddiye almayan ve Voodoo'nun render kalitesiyle yetinerek piyasadaki en hızlı tek slot çözümlerinden birini isteyen biri. Peki geri kalan biz sıkı oyuncular bir Fusion istiyor muyuz? Muhtemelen hayır. Daha iyi 2D performansına ve 24 ve 32-bit renk gibi daha yeni 3D özelliklerine sahip kartlar var. Zaten Glide oyunlarının koruduğu Voodoo2'ye para ödediyseniz herhalde gidip Matrox G200 veya Diamond'ın yeni TNT çipli V550'sini alsanız daha iyi olur.

Banshee'nin Voodoo2 'nin ikincil doku kaplama özelliğinden yoksun olması boyunu kısıyor, tabii hızını da.

bootMark'lar

BOOTMARK	
X (TESTS DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 103.97fps 800x600: 86.29fps 1024x768: 64.98fps
Forsaken (TESTS DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 112.65fps 800x600: 90.06fps 1024x768: 59.67fps
Quake II (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	320x200: 50.8fps 640x480: 41.0fps 1024x768: 28.6fps
Quake (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	320x200: 66.7fps 640x480: 29.2fps
Duke Nukem 3D (DOS OYUN PERFORMANSI)	640x480: 59fps 800x600: 29.2fps
MDK Perftest (DIRECTX PERFORMANSI)	129

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Glide desteği olan hızlı tek kart çözümü; görebildiğimiz bir uyuşmazlık sorunu yok; düşük fiyat.

EKSİLER: Yeni kuşak 2D/3D kartların daha yararlı olan bir iki özelliğinden yoksun.

SONUÇ: Monster Fusion makul fiyata çok iyi performans isteyen sıradan bir oyuncu için ideal.

Quantum Obsidian X-24

Üretici Firma: Quantum www.quantum2d.com

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 599$ **(ABD fiyatı)**

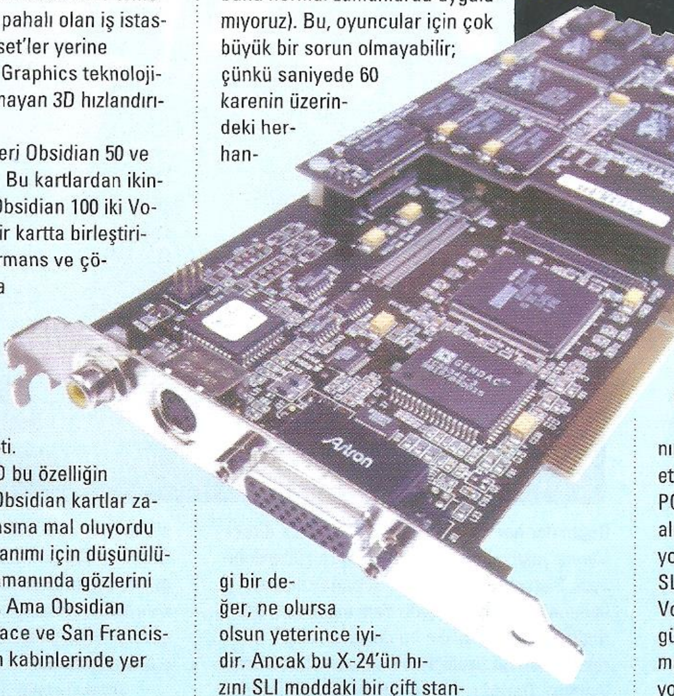
Quantum3D, Voodoo2 chipset'inin eski büyülerinden bazılarını kullanıyor. Ancak fiyat bazı oyunculara çok yüksek gelebilir.

Quantum3D uzun süredir "Satın Alınabilir Gerçekçilik" adını verdiği işi yapıyor. Aslında bunun anlamı ticari uygulamalar için 3DLabs'ın Permedia'sı gibi daha pahalı olan iş istasyonu sınıfı chipset'ler yerine 3Dfx'in Voodoo Graphics teknolojisini kullanan ve pahalı olmayan 3D hızlandırıcılar sunmaktı.

Quantumun ilk ürünleri Obsidian 50 ve 100 serisi hızlandırıcılardı. Bu kartlardan ikincisi daha ilginç olanıydı. Obsidian 100 iki Voodoo Graphics chipset'i bir kartta birleştiriyor ve daha yüksek performans ve çözünürlük için SLI modunda yükü paylaşmalarını sağlıyordu. 3Dfx'in orijinal Voodoo Graphics chipset'i tıpkı yeni Voodoo2'ler gibi SLI yeteneğine tam olarak sahipti. Ancak sadece Quantum3D bu özelliğin avantajını kullandı.Bu ilk Obsidian kartlar zamanında 1500$ ya da fazlasına mal oluyordu ve ancak yeni yeni ev kullanımı için düşünülüyor. Bazı sıkı oyuncular zamanında gözlerini karartıp bu karttan aldılar. Ama Obsidian 100'lerin çoğu Atari'nin Mace ve San Francisco Rush'ı gibi jetonlu oyun kabinlerinde yer aldılar.

Quantum3D X-24'de PC oyun piyasasını daha fazla hedefliyor. X-24, SLI modunda bağlanmış iki Voodoo2'ye eşdeğer tek bir kart ve öncekilere göre çok daha makul bir fiyatı var. Ek olarak X-24 iyi kalitede bir TV çıkışına sahip.

Benchmark'larımız ile X-24'ü test etmek, sıradan bir Voodoo2'ye göre daha zor çıktı. Her nedense Quantum3D, görüntü tazeleme oranını 85Hz ile sınırlamaya karar vermiş. Bu nedenle vertical synchronization'ı (V-Sync) kapamadan saniyede 85 karenin üzerindeki kare oranlarını göremedik. V-Sync'ı kapamak, tazeleme oranından bağımsız olarak kartın mümkün olan en yüksek hızda çalışmasını sağlıyor (animasyon karelerini ekran kartının tazeleme hızından daha hızlı oynatmak görüntü kalitesini daima düşürdüğünden biz bunu normal zamanlarda uygulamıyoruz). Bu, oyuncular için çok büyük bir sorun olmayabilir; çünkü saniyede 60 karenin üzerindeki herhangi bir değer, ne olursa olsun yeterince iyidir. Ancak bu X-24'ün hızını SLI moddaki bir çift standart Voodoo2'ninkiyle karşılaştırmayı oldukça zorlaştırıyor. Çünkü SLI moddaki iki Voodoo2 benchmark'larımızda 85fps'nin çok daha üzerinde sonuçlar veriyor. Quantum ile iletişime geçip X-24'ün tazeleme hızını ayarlamak için herhangi bir "arka kapı" olup olmadığını sorduk. Bize gerekli değişiklikleri yapmak için Windows 95 registry'sinde nereye bakmamız gerektiğini söylediler. Ne yazık ki bu ayarlar, bizim test PC'mizin de dahil olduğu bazı sistemlerde ortaya çıkmıyor.



Orijinal Obsidian 100 serisi kartlardan açıkça daha kısa olan X-24 kasaların çoğuna uyabilir.

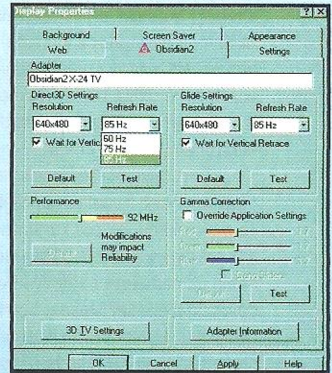
bootMark'lar

BOOTMARK	Pentium II 266
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 84.95fps 800x600: 84.02fps 1024x768: 76.07fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 85.10fps 800x600: 84.28fps 1024x768: 80.52fps
Quake II (*QUAKE II* PERFORMANSI)	640x480: 62.4fps 800x600: 60.9fps 1024x768: 48.8fps

Sonuç olarak resmi benchmark sonuçlarımız için V-Sync'i açık bıraktık. Bazı sonuçların diğer Voodoo2 çiftlerinde gördüklerimize oranla daha düşük çıkmasının sebebi bu (özellikle *Forsaken* ve X'in 640x480'inde fark edilebileceği gibi). Yine de salt meraktan testlerimizi V-Sync kapalıyken çalıştırdık. Aldığımız sonuçlar umduğumuz gibiydi: Görüntü kalitesi bozuldu; ama X-24 SLI moddaki herhangi iki Voodoo2 kadar hızlıydı.

Elbette geçen yıllardaki Voodoo Graphics tabanlı kartlarından farklı olarak aynı marka ve modelde iki Voodoo2 kartı olan herhangi biri bunları bir ribbon kablo ile kolayca SLI modda bağlayabilir. İki ayrı Voodoo2 kart kullanmak, bunları teker teker alabilme anlamına geliyor. Heralde her birinin fiyatı 200$'ın altında olan iki kart, 599$ tahmini fiyatı olan tek bir karta göre kesenize daha uygundur. Öyleyse X-24 almayı niçin düşünelim?

Cevap açıkça ortada, Quantum'un kartının PC'nizin içinde sadece bir PCI slot işgal etmesi. Bu büyük bir kazanç, özellikle de bir PCI ses kartı, TV kartı ya da diğer cihazlardan almayı düşünüyorsanız. Eğer SLI modda iki Voodoo2 kartın gücüne ulaşmaya can atıyorsanız ama sadece bir boş PCI slotunuz kaldıysa X-24 sizin tek kurtuluşunuz. Aksi taktirde iyisi mi gidip iki tane normal Voodoo2 kartı alın.



Burada da görebileceğiniz gibi 85Hz Obsidian'ın ayarlar sekmesinin izin verdiği en yüksek değer.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: SLI modda bağlanmış iki Voodo2 ama sadece bir slot; TV çıkışı.

EKSİLER: Obsidian X-24 oldukça pahalı; tazeleme hızı 85Hz ile sınırlandırılmış bu da benchmark işlemini zorlaştırıyor.

SONUÇ: Mutlaka harika bir kart ama sadece kalabalık kasanızda harcayabileceğiniz fazladan bir PCI slotunuz yoksa.

Rockfire Daredevil

Üretici Firma:	Rockfire www.rockfire.com.tw
İthalatçı Firma:	Mascom, (212) 212 13 66
Fiyatı:	100 $

Daredevil estetik bir cihaz değil ve pek çok eksikliği var. Ama direksiyon sahibi olmak gibi bir tutkunuz varsa bu alet işinizi görebilir.

Rockfire, oyun kontrol cihazları piyasasının tanıdık isimlerinden. Uzun süredir de ülkemiz piyasasındaki birkaç firmadan biri. Ancak Rockfire'ın ürün çizgisi Microsoft, ACT veya Thrustmaster gibi firmalardan farklı, "daha basit ancak daha ucuz". Daredevil, ofisimize gelmeden önce önyargımız buydu ve o giderken de bu değişmedi.

Aslında Daredevil'i kutusundan ilk çıkarışımızda iki hayal kırıklığı yaşadık. İlki görünüşüyle ilgiliydi. Diğer firmalar direksiyonlarını gerçeğine ve özellikle de yarış arabalarının direksiyonlarına benzetme çabası içindeyken Daredevil'de böyle bir kaygı gözükmüyordu. Özellikle üzerindeki düğmeler daha çok bir uzay gemisinden esinlenilmiş gibiydi. İkinci hayal kırıklığımız ise içinden Japonca kullanım kılavuzu çıkmasıydı. Aslında hiçbir firma Türkçe kılavuz hazırlama zahmetine girmiyor. Herhalde yabancı dili olmayan kullanıcıların İngilizce klavuzlarla boğuşması hoşlarına gidiyor. Ancak Japonca bir kılavuz bizi bile aşıyordu ve ne kadar uğraşsak da hiçbir şey anlamadık. Durumu ithalatçı Mascom'a bildirdiğimizde ilgilenip bize hemen bir İngilizce kılavuz yolladılar. Bunun bir yanlışlık sonucu olduğunu ve Türkçe kılavuz hazırlandığını söyleyerek içimizi rahatlattılar. Ama yine de her ürünü alırken kılavuzlarını kontrol etmekte yarar var.

Daredevil dört düğmeli ve iki parçadan oluşan bir set: Pedallar ve direksiyon. Pedalları 15-pin'lik kablo ile ses kartımızın joystick soketine taktıktan sonra Direksiyonu da benzer bir kablo ile pedallara bağladık. Daha sonra Windows'un Denetim Masası ayarlarımızı yaptık. Daredevil hiçbir sorun çıkarmadı.

Daredevil'i içlerinde *Monster Truck Madness* ve *NFS III*'de olan pek çok oyunda denedik. Pedallarla ilgili tek şikayetimiz fazla yumuşak olmalarıydı. Ayak ağırlığını taşıyamadığından pedala basmadığınız zamanlarda ayağınızı yan tarafa koymak zorunda kalıyorsunuz. Ayrıca gazı köklemeden sabit bir hızda gitmek de oldukça zordu. Gerçi yarış oyunlarında gaza yarım basmak gibi bir alışkanlığımız yok. Pedalların hoş yanı, ayrıca uçuş simulasyonlarında dümen amaçlı da kullanılabilmeleri. Tabii bunun için bir de joystick'e ihtiyacınız var.

Direksiyonun sertliği açısından bir sorun yaşamadık. Çok kenara yatma ya da ani dönüşlerde yavaş kalma gibi dertler yaşatmıyor.



Bu çirkin mavi düğmeler direksiyona hiç yakışmıyor. Hele topuzla yan yana gelince kitch bir sanat eserini andırıyor.

Düğmeler her ne kadar biçimsiz olsa da direksiyona yakın olduklarından kolayca kullanılabiliyor. Sistemin hafif olması, kucağa konarak oynanabilmesini sağlıyor. Yani masanızın üzerinde yeterli yer yoksa bu da sorun değil. Direksiyonun bir özelliği de otomatik olarak ortalanması. Daredevil'in en büyük eksikliklerinden biri force feedback. Ancak 200$'ın altındaki direksiyonlarda bunu bulmak mümkün değil.

Daredevil'in en ilginç yanı, dolmuş direksiyonlarında görmeye alışık olduğumuz topuz'a sahip olması (hani şu direksiyonun sol üstüne takılıp çevirmeyi kolaylaştıran parça). Açıkçası her Türk genci gibi bu bizi de heyecanlandırdı. Ancak yerli oyun sektörümüz Taksim-Sarıyer hattında geçen bir oyun üretmediğinden mecburen bunu *Monster Truck Madness*'ta denedik. Sonuç gayet hoştu. Direksiyonu topuz'dan tek elle kavrayıp diğer kolumuzu sandalyenin arkasına attık. Direksiyonun ortasındaki tuşları korna olarak ayarladığımızda ineklere çarpmadan önce direksiyonun ortasına sertçe vurma zevkini yaşadık. Gerçekten de pek alışık olmadığımız bir deneyimdi.

Tüm bu testlerimizin ardından Rockfire'ın sloganına katılmamak elde değil, "Gerçek ekipman, oynamayı farklı kılar". Her ne kadar eksikliği ve hatalı yönleri olsa da Daredevil, bize bu sözleri kanıtladı. *NFSIII*'de rekorlarımızı kırıp *Monster Truck Madness*'a farklı bir yaklaşım getirdik. Direksiyonu çıkarıp oyunları tekrar klavyeden oynadığımızdaysa açıkçası bu durumu yadırgadık. Ellerimiz kavrayacak bir direksiyon aradı.

Direksiyonlar piyasada çok tutulmuyor. Çünkü oyuncular salt yarış oyunları için masrafa girmek istemiyor ve bunda da haklılar. Daredevil daha ucuz olan fiyatıyla önümüze farklı bir alternatif koyuyor. Ancak fiyatı, eksikliklerini gözardı etmemiz için yeterince ucuz değil. 100$ ve altındaki daha iyi kontrol cihazlarının piyasaya girmesi onun sonu olabilir. Ancak piyasa şu an dar olduğu için kötü bir tercih değil.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Ucuz fiyat; ağır değil; pedallar uçuş simulasyonlarında da kullanılabiliyor; direksiyonla yarışmak ayrı bir zevk.

EKSİLER: Pedallar çok hafif; görünümü kötü; geri tepki özelliği yok.

SONUÇ: Daredevil iyi bir direksiyon değil; ancak fiyatı ucuz olduğundan düşünülebilir.

Hercules Terminator Beast

Üretici Firma:	Hercules www.hercules.com
İthalatçı Firma:	Multimedya, (212) 212 98 50
Fiyatı:	140$

Hercules S3'ün yeni Savage 3D çipini kullanan ilk ekran kartıyla dönüyor; ancak bu biraz karışık bir öneri.

Geçen birkaç yıl içinde 3D grafik piyasasıyla ilgilenenler için S3 ismi kuşkusuz tanıdık gelecektir. S3 tüketici düzeyindeki ilk 3D hızlandırıcılardan biri olan VIRGE'ü üretmişti. Ancak 3Dfx'in Voodoo Graphics'i ve Rendition'ın Verite'ı gibi daha hızlı çiplerin piyasaya çıkmasına rağmen S3 üretime devam etti. Sonunda VIRGE ilk 3D yavaşlatıcı olarak tanındı.

S3 ve Diamond Multimedia gibi uzun süreli üretim ortakları çeşitli çip kuşaklarına dayalı tonlarca kart sattı. Ancak VIRGE yüzünden S3, pek çok oyuncunun güvenini kaybetti. S3 bir süre göz önünden çekilerek 3D piyasasındaki hareketleri kolladı. Herhalde VIRGE'ün kötü ününün unutulmasını bekledi. Şirket, güçlü bir yeni 2D/3D çözümü ile büyük bir dönüş yapabileceğine güvenince Savage 3D'nin geliştirimine başladı. Sonunda çipi ele alan ilk üreticilerden Hercules, Savage 3D tabanlı yeni bir kart üretti.

Peki bu kart oyunculara diğer yeni kuşak 2D/3D kartlarda göremediğimiz ne sunuyor? En önemlisi S3TC, yani S3 Doku Sıkıştırması (S3 Texture Compression). Bu özellik sayesinde doku kaplamaları orijinal boyutlarının 1/4'ü ya da 1/6'sı oranında sıkıştırılabiliyor. Bunun anlamı daha büyük doku kaplamalarının aynı miktardaki video hafızasında saklanabilmesi. Pek çok yeni 3D çözümü sadece 512x512 piksel çözünürlüğündeki dokuları render'layabilirken Beast, 2048x2048 piksel ve 24-bit renk işleyebiliyor. Bu 3D oyunlarda poligonları saran doku kaplamalarının daha detaylı ve fotorealistik olması demek. Bu sıkıştırılmış dokuların tekrar açılması Beast'in kendi donanımınca yapıldığından işlemci üzerinde çok küçük bir yavaşlamaya yol açıyor.

bootMark'lar

BOOTMARK	
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 81.82fps 800x600: 72.66fps 1024x768: 67.55fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 84.40fps 800x600: 73.60fps 1024x768: 61.35fps
Quake II (QUAKE II PERFORMANSI)	320x200: 29.9fps 640x480: 27.2fps 1024x768: 23.1fps
Quake (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	320x200: 66.6fps 640x480: 23.9fps
Duke Nukem 3D (DOS OYUN PERFORMANSI)	640x480: 62fps 800x600: 32fps
MDK Perftest (DIRECTX PERFORMANSI)	132

S3TC'nin faydalı bir teknoloji olduğu üzerine pek şüphemiz yok; ama asıl sorun oyunlar tarafından tam olarak desteklenecek mi? Eğer desteklenecekse ne zaman? Burada bizim tahmin ettiğimiz problem S3 sadece bir çip tarafından desteklendiği için oyun geliştiricilerinin doku sıkıştırımını desteklemekte bir fayda görmeyebileceği. En azından daha fazla 3D çip üreticisi ilerideki kartlarında benzer teknolojiler tasarlayana dek.

DirectX 6.0 gerçekte en yeni özelliklerinden biri olarak software modunda S3TC'yi destekliyor. Ancak bilgileri geri çözecek düzgün bir donanım olmadan 2048x2048 gibi yüksek çözünürlükteki dokular aynı oranda performans düşüşüne yol açıyor. Doku sıkıştırma teknolojisini ilk olarak Savage 3D sunduğundan S3, diğer 3D çip üreticilerinin altı ay önünde olduğunu söylüyor. Ama küçük kullanıcı tabanı oyun geliştiricilerini desteklemekten alıkoyduğu sürece bu liderliğin ne anlamı var ki?

S3TC'yi destekleyen ilk oyun çıkana dek Beast ve diğer Savage 3D tabanlı kartlar tek başına performans üzerinden rekabet etmek zorunda kalacaklar. Peki S3TC ile geliştirilmiş oyunlar çıkana dek Beast bizim için ne yapabilir? Başlangıç için Direct3D oyunlarını oldukça iyi çalıştırıyor. D3D performansı Matrox G200 seviyesinin biraz üzerinde. Beast'in 24-bit renkte render yapabildiği düşünülürse hiç de kötü değil. Single-cycle trilinear filtering'i fark edilir bir performans düşüşü olmadan milyarlarca defa yapabilir (trilinear filtering ekran boyunca hareket eden doku kaplı görüntülerin yol açtığı "parıltı" efektlerini azaltıyor. G200'e oranla iki kat RAM'e sahip ve boot sırasında daha az vakit harcıyor. Ne yazık ki *Quake II* ve bu motoru kullanan oyunlar gibi OpenGL oyunlarında Beast kafa üstü çakılıyor. *Quake II*'deki kare oranları, Pentium II'nin çıkışından beri gördüklerimizin en düşüğüydü. 166MHz Pentium'u ve bir Voodoo Graphics kartı olan çoğu kişi aynı kare oranlarına daha yüksek görüntü kalitesiyle ulaşabilir. D3D oyunları Beast ile harika görünse de OpenGL oyunları, Riva 128 ve 128ZX çipleri tarafından üretilenlere benzer grenler tarafından mahvediliyor. Hem görüntü kalitesi hem de kare oranlarının gelecekteki sürücü versiyonlarında geliştirilebileceğini umuyoruz. Ancak şu an Beast OpenG de rakiplerine göre o kadar yavaş ki gelecekte arayı tamamen kapatması sürpriz olur.

Baskıya girerken Hercules'ün Terminator Beast'ini sadece genelde OpenGL altında çalışan first-person shooter'larla ilgilenmeyen oyunculara tavsiye edebiliriz. Bu süre boyunca ancak sözü verilebilen S3TC desteği ve geliştirilmiş OpenGL performansı ile bu kart kesinlikle 'bekle ve gör' kategorisine düşüyor.

Beast, S3'ün en yeni teknolojik gelişimi S3 Texture Compression'ı destekliyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: İyi D3D performansı; düşük fiyat; S3TC fotorealistik 3D grafikler üretebilir.

EKSİLER: Zayıf OpenGL performansı; S3TC için destek henüz gerçekleşmedi.

SONUÇ: Eğer Hercules OpenGL performansını çok fazla geliştirebilir ve S3 daha çok oyun geliştiricisini S3TC'yi almaya ikna edebilirse Beast, iyi bir çözüm olduğunu kanıtlayabilir. O zamana kadar bekleyin.

Digital Sound System 80

Üretici Firma: Microsoft
www.microsoft.com

İthalatçı Firma: Microsoft, (0212) 258 59 98

Fiyatı: 259$ **(ABD fiyatı)**

Microsoft ilk ve tek PC hoparlör sisteminde USB'nin doğal güçlerini kullanıyor ama fiyatı biraz fazla.

Geçen iki sayısından beri Donanım'ı okuyorsanız digital audio hakkında oldukça fazla yazdığımızı fark etmişsinizdir. Kısaca digital audio ses işleme işlemlerini PC'nin ses kartından alıyor ve dijitalden anoloğa çevrimciler ve dijital ses işlemcileri gibi hayati parçalarını, parazitlerin daha az oluştuğu dış ortama yerleştiriyor.Bu dış ortam üç parça dijital hoparlörler için genelde subwoofer oluyor. Digital audio'nun en önemli yararı PC'nin kasasının içindeki ekran kartı, fan motorları ve işlemcinin kendisi gibi "gürültülü" bileşenlerin elektromanyetik alanlarının sesi bozmaması. Bunun yerine dijital ses kasanın dışına çıkana kadar dijital formda tutuluyor. Bu dijital sinyaller analog sinyallere özel hoparlörlerce çevriliyor.

Microsoft'un MDSS80'i, terimin tam anlamıyla gerçek dijital audio. Ne yazık ki bu sistemde sinir bozucu bir kusura sebep oluyor. Mevcut PC ses mantığı ses kartının redbook sinyallerini (standart müzik CD'si sinyalleri) CD ya da DVD-ROM'dan hoparlörlere yollaması üzerine kurulu. İçerdeki bir kablo sürücünün analog ses çıkışını direkt ses kartına bağlıyor. Ama tüm diğer digital audio hoparlörleri gibi MDSS80 de direkt USB portuna bağlanarak ses kartını tamamıyla bypass ediyor.

USB bağlantısının dijital ses sinyallerini, işlenmesi ve analoğa çevrilmesi için doğrudan MDSS80'e yollaması dışında bir iki avantajı daha var. Ayrıca hoparlörler bilgisayara geri bilgi de yollayabiliyor. Bu sistemin kendisi ile Windows'daki ses ayarlarını senkronize edebilmesini sağlıyor. Hoparlörlerdeki ses düzeyinde ya da EQ'da yapılan her değişiklik Windows'un Volume Control applet'ine de aynı anda yansıyacak; tabii bunun tersi de geçerli. Hoparlörler ve Windows'daki ses düzeylerini ayrı ayrı ayarlama sıkıntısı ortadan kaldırıldı. Ama MDSS80 sisteminin tam dijital doğası CD-ROM'dan gelen analog sinyalleri kullanamayacağı anlamına geliyor. Yani müzik CD'lerini ya da redbook sinyalleri olarak depolanmış oyun müziklerini dinleyemiyorsunuz.

Microsoft, piyasadaki birkaç CD ve DVD-ROM sürücüsünün redbook sinyallerini *IDE veri yolu üzerinden dijital olarak yollayabildiğini* söylüyor. Ancak Microsoft bile bu sürücülerin hangileri olduğunu bilmiyor. Hoparlör sistemi ile verilen bir yazılım, sürücülerinizin bu özelliğe sahip olup olmadığını test ediyor. Biz test sistemimizde herhangi bir redbook sinyali duyamadık. Test yazılımına bu cevabı verdiğimizde, CD-ROM sürücümüzün dijital audio uyumlu olmadığını ve redbook sinyallerini duyabilmek için ses kartımızı kullanmaya devam etmemiz gerektiğini söyleyen bir mesaj verdi. Anlayacağınız dijital hoparlörlerin amacı bir çeşit bozguna uğramış.



Gördüğünüz, hemen hemen ihtiyacınız olan her şey. İnanılmaz ses veren MDSS80 sistemi, ses kartı üreticilerini piyasa paylarının birazından edebilir.

Her ne kadar ekte gelen kitapçıkta belirtilmese de hoparlörlerimizin analog girişini CD-ROM'un kulaklık çıkışına bağlayarak ses kartımızı basitçe bypass edebildiğimizi fark ettik. Her şekilde de redbook dışındaki tüm ses bilgileri MDSS80'in sistemindeki DSP'ler üzerinden işlenip ayarlandı.

Peki bu hoparlörler, söz konusu ses olduğunda, biz oyunculara aslında ne vaat ediyor? Gerçekten de çok şey. 80 watt'lık RMS ile bu hoparlörler gerçekten kaliteli müzik ve ses efektleri üretebilir. Subwoofer'ın yüksek ses düzeylerinde çıkardığı ufak gürültüyü bir kenara koyarsak MDSS80, gerçekten en iyi hoparlörlerden biri. Yüksek ve orta frekans sesler keskin ve temiz. Üstelik en aç bass sever için bile gereğinden fazla düşük frekanslı ses var. Ayrıca bu hoparlörlerin harika ses vermesine rağmen Microsoft, bir adım daha ileri gidip yazılım ile yönetilen on bantlık bir grafik equalizer eklemiş. Ses çıkışını kendi zevkinize göre ayarlamanızın yanı sıra bu, farklı kullanıcıların kendi EQ ayarlarını kaydedebilmesine de olanak veriyor.

Uzun sözün kısası; MDSS80 gerçekten şaşırtıcı ses veren bir hoparlör sistemi. Keşke onları fiyatlar konusunda bilinçli oyunculara tavsiye edebilseydik. Ama 259$'a gidip kolayca bir Montego A3Dxtreme ya da *Sound Blaster Live Value alıp geriye kalan* parayı da hoş bir hoparlör sistemine harcayabilirsiniz. Mesela Cambridge PCWorks FourPointSurround iyi bir tercih olabilir. Eğer bu hoparlörlerin fiyatları biraz düşerse kesinlikle dikkate değerler. Ancak şu an digital audio bile onlara yeşil ışık yakmamıza yeterli değil.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Gerçek digital audio hoparlörler; harika ses; on bant grafik equalizer.

EKSİLER: USB port üzerinde redbook seslerini çalabilmek için digital audio uyumlu CD ya da DVD-ROM gerekiyor; subwoofer yüksek volümlerde gürültü yapıyor; yüksek fiyat.

SONUÇ: MDSS80 digital audio'nun gerçekten işe yaradığını ve iyi ses verdiğini kanıtlıyor. Artık Microsoft'tan tek isteğimiz daha düşük fiyatlar.

BSG Intensor Chair

Üretici Firma: BSG Laboratories Inc. www.intensor.com

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 599$ (TAM SİSTEMİN ABD FİYATI)
AYRICA PARÇALAR TEK TEK ALINABİLİR:
299$ (INTENSOR CHAIR)
129$ (OFİS SANDALYE AYAĞI)
199$ (SUBWOOFER ÜNİTESİ)

Geçen Mayıs ayındaki Electronic Entertaintment Expo'dan (E3) beri test etmek için sabırsızlıkla bir Intensor Chair bekliyorduk. Intensor Chair'ler fuardaki satış standlarının yarısını şereflendirmişti ve düşüncesi kulağımıza çok hoş geliyordu: Ses kartı, televizyon, video ya da müzik setinizin kulaklık çıkışına takılabilen bir sandalye. Üstelik geri plan müziklerini ve ses efektlerinin hepsini vücudunuza temas eden bir force-feedback ile sunuyor. Şu an elimizde bir tane var ve umutlarımız acı gerçek ile yıkıldı: Intensor Chair o kadar da harika değil.

Problemler neredeyse kutuyu açar açmaz başladı. Intensor Chair iki şekilde kullanılabiliyor: Standart bir ofis sandalyesi döner kaidesi ile veya direkt zemin üzerine konularak. Biz bir ofiste çalıştığımızdan Intensor'ı birinci şekilde monte ederek devam ettik. Ama bir kol dayanağını tam olarak vidalayabilmemiz için plastiğin önemli bir kısmını kesmemiz ve törpülememiz gerekti. Buna rağmen tüm vidaları takamadık; çünkü deliklerden biri doğru açılmamıştı.

Montajı bitirdikten sonra 40watt'lık opsiyonel subwoofer'ı taktık, *Quake II*'yi çalıştırdık ve salla, kıvır, yuvarlaya hazırlandık. Vücuda temas eden forcefeedback gerçekte oldukça etkileyiciydi; ne yazık ki Intensor'ın hoparlörlerinden yayılan müzik ve sesler geriye arzu edilebilecek çok şey bırakıyordu. Ses biraz fazla açıldığında sandalyenin strüktüründe sarsıntıya yol açsa da ses efektleri pek çok oyun için yeterliydi. Ancak müzik için piyasadaki en ucuz hoparlörler bile Intensor'ın ürettiği orta ve yüksek frekanslarla yarışabilir. Minimum 430$'lık fiyatıyla



Intensor Chair'e 600$ vermeniz için diğer her şeyinizi tamamlamış olmanız gerekiyor.

(subwoofer olmadan) bile böylesi değersiz bir ses sistemi kabul edilebilir değil. Ve sandalyeyi bir iki saat test ettikten sonra hoparlörlerden birinin gidip geldiğini farkettik. Sonunda hepsi birden gitti.

Intensor'un başka problemleri de var, mesela uzun oyun seansları için pek rahat değil. Ama geriye kalan problemleri size bıraktık. Zaten bu fiyattaki bir ürün için bu kadar söz yeter. Siz en güzeli, en iyisinden bir ofis sandalyesi ve yeni müthiş hoparlörlerden alın.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: vücudunuzla hissedebildiğiniz force-feedback oyuncunun oyuna dalıp gitmesini sağlıyor.
EKSİLER: Yüksek fiyat, düşük ses kalitesi; sorunlu yapı.
SONUÇ: Intensor bir 500$ daha ucuz olsaydı denemeye değerdi. Ama şu anki haliyle oyuncuların çoğu onsuz da yapabilir.

Skywell Magic 3DII

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Üretici Firma: Skywell www.aries-marketing.com

İthalatçı Firma: Biltur, (212) 266 55 06

Fiyatı: 165$

Skywell Tecnology, Tayvanlı büyük bir üretici ve Voodoo2 tabanlı yeni kartı Biltur tarafından Türkiye'ye getiriliyor. 3Dfx'in referans tasarımını Voodoo2 kartların büyüyen kalabalığının ötesine götürmek için Magic 3DII'nin, düşük fiyatı dışında önerecek çok az şeyi var.

Diğer yandan Magic 3DII'nin neredeyse şikayet edilecek hiçbir yanı yok. Diğer Voodoo2 tabanlı 3D hızlandırıcılar gibi çok temiz grafikleri ve pürüzsüz animasyonlar için yüksek kare oranlarını başarıyla sunuyor.

bootMark'lar

BOOTMARK	Pentium II 266
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 88.53fps 800x600: 80.42fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 106.26fps 800x600: 68.45fps
Quake (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	640x480: 56.4fps 800x600: 42.4fps

Magic 3DII'nin tek zayıf noktası kontrol arayüzünde. Bir iki yeni Voodoo2 kartta olduğu gibi saat hızını ayarlayan kontrol paneline sahip değil. Bu yüzden Windows ortamında saat hızını, daha yüksek performans için artırmak ya da kilitlenmelerin önüne geçmek için düşürmek mümkün değil. Kartın standart hızı 90MHz. Bilgisayarın açılışında yüklenen autoexec.bat dosyasından değiştirmediğiniz sürece de böyle kalıyor. Kontrol paneline dahil edilmeyen diğer bir şey de dikey senkronizasyonu açıp kapamak. Ama bu, çoğu oyuncu için sorun olmayacaktır. Bizim fikrimizce V-Sync'i (dikey senkronizasyon) kapamak, fazladan saniyede birkaç kare için, resim kalitesinden çok fazla şey götürüyor. Bu nedenle biz testlerimizde hep açık durumda tutuyoruz.

Yükleme ve kurulum sorunsuz gitti. Software'i yüklemede de sorun çıkmadı ve oynamak için hazır olmamız çok kısa sürdü. Hız ölçümlerine başladığımızda daha pahalıya mal olan herhangi bir markalı Voodoo2 kart kadar iyi sonuçlar verdi. Bütün benchmark'larımızda başarılı oldu ve iyi bir tebriği haketti. 165$'a Skywell'in Voodoo2 kartı makul bir fiyata iyi şeyler vaat ediyor. Bulabileceğiniz yeni bir şey yok; ama bu sorun değil. Çünkü Magic 3DII hazmedilmesi daha kolay bir fiyata rakiplerinin verebileceği her bit'i sunuyor.



Tanıdık geldi mi? Öyle olmalı çünkü bu da standart bir Voodoo2.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Voodoo2 hızı ve resim kalitesi; çok iyi fiyat.
EKSİLER: Control panelinden saat hızı ayarlanamayan bir kart daha.
SONUÇ: Fiyatına göre harika bir Voodoo2.

Teknik Sorular ve Cevaplar

3D hızlandırıcılar ve yine 3D hızlandırıcılar. Bu ayda mektupların ana konusu bu. Ama dert etmeyin sonuna dek arkanızdayız.

S Selam, e-mail adresinizi *PC Gamer*'da görünce yardım edebileceğinizi düşündük. 233MMX, 64MB RAM, Diamond Viper 330 (Riva 128 chipset'li) 2D/3D ekran kartlı makinalarımız var. Sorumuz ise şu, bu konfigürasyona ek olarak Voodoo chipset'li bir add-on kart takmamız halinde PC'lerdeki 3D kartları uyumlu çalışabilir mi ve performans artışı ne kadar olur?

— M. Yirmibeş, E-mail yoluyla

C Voodoo kartları tüm 2D/3D kartlarla birlikte kullanabilirsiniz. Eğer daha eski olan Voodoo Graphics chipset'li bir kart takarsan pek fazla bir performans artışı alamazsın. Ancak bir Voodoo2 oldukça fark yaratacaktır. Yine de unutma ki performans bir Voodoo2'nin üzerine çıkmayacaktır. Çünkü DirectX kartlardan yalnızca birinde çalışabilecek ve bu da Voodoo2 olacak.

S Bende P 150, 16MB RAM, 2MB ekran kartına sahip henüz garanti süresi bitmemiş fakat ömrü tükenmiş bir bilgisayar var. Sizce bu bilgisayarı P 266 + 64MB RAM'e yükseltirsem mi yoksa; 32MB RAM + 3Dfx kartına terfi ettirirsem mi randımanını daha fazla artırırım? Eğer ilk seçeneği öneriyorsanız bir sorum daha var; artık kullanılmamış P 266 işlemcinin piyasada kalmadığı söyleniyor bu doğru mu? Eğer ikinci seçeneği öneriyorsan hangi kartı tavsiye edersiniz, fiyatı nedir?

– Barış Madran, İzmir

C Eğer özellikle oyunlarının performansını düşünüyorsan elbette ikinci seçenek daha mantıklı. Bu seni bir süre daha idare eder. Zaten dediğin gibi MMX serisi pentiumları bulmak oldukça zorlaştı. Yenileri çıktıkça eski CPU'ların hemen piyasadan kalkması işlemci terfisini neredeyse imkansız kılıyor.

Hangi kart diye soruyorsan ilk üç sayımızda incelediğimiz 13 karta bir göz atarsan mutlaka sana göre bir tane bulursun. Ama ekran kartının 2MB (muhtemelen S3 Trio) olduğu düşünülürse yeni bir 2D/3D kart düşünmende fayda var.

S Yaklaşık bir ay önce bilgisayarıma bir 3Dfx kartı aldım. 3Dfx Voodoo Rush ile ekran kartınınbirleşik olduğu bir kart bu. Şu ana kadar performansından memnunum. Fiyatı 80$ civarıydı. Sizden bu kartı test etmenizi istiyorum.

– Özgür Tetik, Nevşehir

C Voodoo Rush, 3Dfx'in Voodoo Graphics çipine dayalı birleşik bir 2D/3D chipset. Bu chipset oldukça eski ve her gün birbirinden yeni donanımlar piyasaya çıkarken ona incelemelerimizde yer ayırmak haksızlık olur. Ancak sana kartınla ilgili birkaç bilgi verelim; pek hoş olmasalar da. Bu 3Dfx'in bugüne kadar ürettiği en sorunlu kart. Sebebi performansından değil uyuşmazlık problemlerinden kaynaklanıyor. 3Dfx'in Glide standartını destekleyen bazı oyunlar 3Dfx'in kendi kartında anlamsızca çalışmıyor. Bu yüzden pek de tutulmadı. İlk sayımızda bunun sebeplerinden daha geniş bahsetmiştik, o yazımıza bir göz atabilirsin. Gerçi şu aralar Rush'ların fiyatları çok düştü ve ucuz 3Dfx kart arayanların ilgisini çekti. Ama yine de tavsiye etmiyoruz. Eğer böyle ucuz bir çözüm arıyorsanız bir Riva 128 işlemcili kart alıp ileride Voodoo2 ile desteklemek daha mantıklı.



AMD K6-2'yi yabana atmayın. İşlemciniz illa ki Intel olmak zorunda değil.

S Selamlar! 3Dfx kartlar ne çok oldu. Ben Riva TNT Velocity 4400 kartların hızını öğrenmek istiyorum. Fakat hiçbir yerde bu kartın özelliklerini bulamıyorum. Bende Diamond Monster 3D II kartı var. Ben onu Mega Monster yapmak istiyorum. Bunu Diamond Monster Fusion'la yapmak tercihimdir. Senin düşüncelerin nelerdir? Bir de şu an piyasada bulunan en iyi 3Dfx kartını söyler misin? Bir de senden ASUS ve Gigabyte anakartlar arasındaki farkı öğrenmek istiyorum. Bu soru-lu e-mail'imi yanıtlamanı dileyerek bitiriyorum.

–Metehan Kavuk, E-mail yoluyla

C Yayınlamak ne kelime cevaplarız da. Gerçi bazılarınızın bir e-mail'le on soru sormak gibi bir alışkanlığı var. Ama sorular böyle güzel olunca yanıtlamamak elde değil. Riva TNT chipsetli Velocity 4400'ün hızını biz de merak ediyoruz. Ancak bu kartı gelecek ay inceleyeceğiz ve henüz test etmedik. Yine de bu ay incelediğimiz Diamond Viper aynı işlemciye sahip olduğundan sana bir fikir verebilir.

İkinci sorunda bahsettiğin Mega Monster teknik bir kavram değil kişisel tutkularınla ilgili olsa gerek. Kastettiğin daha fazla performanssa bunun yolu bir Diamond Monster 3D II daha alıp iki 3Dfx kartını SLI modunda bağlamak. Bu konuda Monster Fusion'ın sana pek yararı dokunmaz, hele şu anki 2D kartın iyi bir kartsa. Eğer niyetin ekran kartını da değiştirmekse bizim önerimiz Riva TNT.

Madem inatla piyasadaki en iyi kartı so-



Oyun Makinası

Bize göre Oyun Makinası, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan, sıkı, satın alınabilir bir oyun PC'sini temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinası'nın maksimum fiyatı 2500$'dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. İşlemciyi oyunların son zamanlarda artan minumum sistem gereksinimlerini göz önüne alarak 233Mhz olarak belirledik. Ancak eski 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcıyı tercih ettik. Yeni Voodoo II gerçekten çok ateşli bir çipset ama Voodoo Graphics hala çoğu oyun için çok güçlü.

- Intel Pentium 233 MMX
- 32MB EDO RAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, .26 çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

ruyorsunuz cevaplayalım. En iyi add-on chipset Voodoo2 en iyi 2D/3D chipset ise Riva TNT. Saklamaya gerek yok bu işlemciyi 3Dfx'inkilerden çok daha fazla seviyoruz. Çünkü *gerçek anlamda bir yeni kuşak* kart. TNT'nin sahip olduğu yeniliklerin hiçbiri Banshee'de yok. Ama biz kart sorduk diyenler için şunu söyleyebilirim ki markalar arasında ölümcül bir fark yok. İncelemelerimizi gözden geçirip size uygun olanına karar verin.

3D hızlandırıcı piyasası en az kartların kendisi kadar karışık.

ASUS ve Gigabyte farklı markalar. Bunların geliştirdiği bir dolu anakart var. Sen hangisini soruyorsun bir fikrim yok; zaten biz anakartlarla pek ilgilenmiyoruz. Yine de ASUS'un *piyasadaki en güvenilir marka olduğunu* ve daima tercih edilebileceğini söyleyebilirim. Hepsi tamam sanırım.

S Bu günlerde yeni bir ses kartı almaya karar verdim ve bir araştırma yaptım. Bildiğiniz gibi PCI ses kartları son günlerde oldukça popüler. Almayı düşündüğüm PCI ses kartı Aztech PCI 338-A3D. Aztech bildiğiniz gibi Aurial A3D'nin lisansına sahip. Bende bu günlerde özellikle Unreal'ı oynuyorum ve dediğiniz gibi A3D aktif hale getirilmiş Unreal'ın gerçektende bu güne kadar duyduğum herşeyden güzel olup olmadığını merak ediyorum. Sizden isteğim sorun çıkarmayacak ve oyunlardan haz almamı sağlayacak bir ses kartı olarak 338-A3D'yi seçip seçemeyeceğimi söylemeniz. Çünkü bununla ilgilenirken Creative'in PCI ses kartı çıktı ve bu kartın AWE 64'ü aratmadığını duydum. Gerçi profesyonel müzikle uğraşmıyorum ve ses kartımı sadece radyo dinlemek için ve oyunlarda kullanıyorum. Ama yinede Aureal A3D'yi kullanan daha iyi bir kart olup olmadığını merak ediyorum. Lütfen bir tavsiye.

–Ertuğrul Candan, Bursa

C Bir oyuncu için ses kartı almak kolay bir iş değil artık. Çünkü aynı 3D hızlandırıcılarda olduğu gibi farklı standartlar ortalığa yayılmayı başladı. Şu an için Aureul A3D veya Creative EAX'tan birini seçmek zorundasın. A3D daha yaygın ve bunu destekleyen kartlar daha ucuz. EAX ise daha başarılı ve arkasında Creative var.

Aztech PCI 338-A3D'yi bu ay test etmek istiyorduk ama mümkün olmadı. Gelecek ay incelemeyi umuyoruz. Ancak bu kartın A3D'yi seçmen durumunda iyi bir tercih olacağını söyleyebiliriz. Tabii *daha fazla bir para ayırabilirsen* Diamond Monster Sound MX200 PCI daha iyi bir tercih. Çünkü dört hoparlör bağlanabiliyor ve Unreal'ı cennete çeviren gerçekte bu. Eğer EAX'ı seçersen tek tercihin SB Live! olmak zorunda ve bu da oldukça pahalı bir alternatif. Benim tavsiyem bu üçünden birini seçmen tabi daha önce bu konuda yazdığımız diğer yazıları gözden geçirmende yerer var.

S Ben yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum ve işlemci olarak AMD K6-2'yi tercih etmeyi düşünüyorum. Ne dersiniz?

C İyi olacak hastanın ayağına gelen doktor misali zaten AMD K6-2'yi bu sayımızda oldukça inceledik. Bu yüzden teknik konulara pek girmeyeceğim. Ancak şunu söyleyebilirim ki AMD'nin arkasında dünya çapında bir destek var. Buna en güzel örnek *Quake*'in mimarı Jhon Carmak. Bunun sebebi artık herkesin Intel'in tekelinde sıkılmış olması ve CPU piyasasında rekabet istemesi. Bence Intel dışındaki ber markayı tercih etmekte sorun yok. Yeter ki AMD K6-2 gibi başarılı olsun.

Geçen sayımızda Yiğit Coşar isimli arkadaşımızın sorusuna cevap verirken kısmen eksik... tamam yanlış cevap vermişiz. Modemlerin hızlarının yazılımla arttırılmasını yararlı bulmazken modemlerin Flash-Bios Update özelliğini atlamışız. Evet şimdi Murat Serezli'ye bağlanıp bu işin sırrını öğreniyoruz.

"US Robotics modemlerde aynı bir çok anakartta olduğu gibi FLASH bellek var. Ve Bios güncellemeleri update_file ile yapılabiliyor. Sadece bilgisayarınızda çalıştırdığınız bir file ile değil, US Robotics'i arayarak Amerika bürosuna bağlandığınızda sadece iki dakika içerisinde modem hattı üzerinden modem içindeki Flash belleği update ederek modemi 56.7K'ya çıkarabiliyorlar. Yani anlayacağınız hem modem kandi Bios'unu o sırada bağlantıda olduğu için kullanırken, update edilecek yeni programı alabiliyor, hem de direkt kendi içinde telefon hattından gelen programı flash belleğine yazabiliyor. Gerçekten enfes bir tasarım. US Robotics modemlerin 56.7K hılara çıkmasını sağlayan x2 teknolojisini ISP'ler arasında yaymaya çalışırken rakip bir firma da aynı tekeli ISP'ler arasında FLEX adlı birteknoloji için yaymaya çalışıyordu. Sonuçta FLEX kazandı ve endüstri standartı haline geldi. Benim az önce US Robotics için anlattığım olay x2 teknolojisi için üretilmiş olan 56K modemimi FLEX haline getirmemi sağladı!!! Müthiş değil mi şimdi bu?"

Murat arkadaşımızın ikinci bir itirazı ise overclocking metodunun yararlı olduğu yönündeydi. Bu konuda ki fikrimizi değiştirmiş değiliz. Yine de olaya ön yargılı yaklaştığımızı düşünmemeniz için gelecek sayı da tam iki sayfa "overclocking" işleyeceğiz.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa, bize yazın:

Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:

hitegitim@aidata.com.tr

Sözlük

Sözlük, her ay Donanımda görünen kimi okuyucular için yeni veya karmaşık olabilecek terimleri açıklıyor.

API
Applicattion program interface'in kısaltması. Programcıların farklı tip ve markadaki donanımlar için özelleştirilmiş destekler yazması yerine tek bir standart arayüz üzerinden programlama yapmasını sağlayan kod. Oyunlarla ilgil API örnekleri: A3D, EAX, Glide, OpenGL, DirectX v.b.

SAAT HIZI
MHz cinsinden çipin komut dizilerini taşıma hızı. Çoğu durumda her bir komut bir veya daha fazla dönüm sürdüğünden bir çipin saat hızı onun tüm performansını en fazla etkiler.

SÜRÜCÜ
Bilgisayarınızdaki bir donanımı kontrol eden küçük program. Bir sürücü genelde bir donanım bileşeni ile onu kullanan her hangi bir program arasında aracı olarak çalışır. Sürücü o tip donanımların tümüne has genel komutları çözüp o donanım bileşeninin anlayabileceği özel komutlara tercüme eder.

MHz
Megahertz'in kısaltması ya da bir milyon hertz (Hz). Hertz frekans birimidir. Bilgisayar dilinde bir işlemci çipinin kendi dönümü içinde saniyede kaç tur attığını gösterir. 1Hz saniyede bir tur anlamına gelir, öyleyse 1MHz saniyede bir milyon tur demektir.

SCSI
Small Computer Interface System'in kısaltması. Kişisel bilgisayarlarda çevre birimlerini bağlamak için kullanılan bir standart. SCSI arabirimleri, IDE arabirimi ya da standart seri ve paralel portlara göre daha hızlı veri alışverişi yapabilme imkanına sahiptir. Kullanılan SCSI standartının versiyonuna göre saniyede 80MB'a kadar iletebilir.

RENDER
Dijital ortamda çizilen üç boyutlu nesnelerin son aşamada canlandırılması işlemi. Bu işlem iskelet (wireframe) halindeki çizimleri katı yüzeyler haline getirip dokularını kaplıyor ve ışık, parçacık, şeffaflık gibi özel efektleri hesaplayarak sahneyi bir resim olarak çiziyor. Hareket eden sahnelerde bu resimler çok kısa aralıklarda çizilerek animasyonlar oluşturuyor. 3D oyunlar benzer şekilde görüntüleri sürekli olarak render'layarak oluşturur.

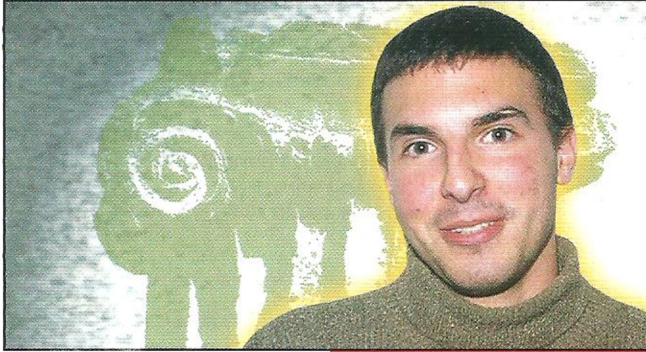
Unreal'dan Türeyenler

Gerçekten çok kastık ama değdi. Elimizde olmayan nedenlerle geçen ay 10 gün kadar gecikmeyle dergimizi size ulaştırabilmiştik. Böyle bir olayın tekrarlanmaması için bu sefer daha çabuk davrandık ve işte 6 günlük gecikmeyle karşınızdayız. Heheheh şaka şaka! Evlerimizde ve dergide sabahladığımızı biliyorum o kadar...

Bu ay bütün dergi benim üstüme bindi. Çevirileri yetiştireyim diye gözlerim 5 numara ilerledi, artık gözlük yerine şişe kullanıyorum. Amerika edisyonuyla aynı olarak çıktığımızı biliyorsunuz, üstelik gelecek aydan itibaren arada bir aylık gecikme de olmayacak! Düşünsenize, Ocak sayısında Amerika baskısında ne varsa bizde de onlar olacak! Sıcak sıcak, taze taze, herkeşlerden daha bir önce!

Kendime ciddi ciddi bir plan yapmaya karar verdim. Ne zaman mı verdim? Şu anda... Çünkü tarih 28 Kasım Cumartesi ve derginin çıkması yine gecikti sayılır. Bundan sonra vallaha da billaha da (böyle yazılmıyo herhalde ama olsun şimdi bunu düşünecek halim yok) her gün çeviri yapıcam, onlar yüzünden derslerimi çalışmıycam (yuh, abartma o da ne demek!) (peki anne, tıss...). Bir de şunu gözlemledim (aslında gözlerim mahvolduğu için "duyumsadım" falan da diyebilirdim, hatta o zaman daha bir karizmatik olurdu, ne karizmasıysa artık...), aralıksız 3 saat çeviri yapınca insanın beyni cortluyor ve hiç kimseyi tanımaz, hiçbir şeyi bilmez falan oluyorsunuz. Sefil oluyorsunuz, acı çekiyorsunuz. Geç kalıyorsunuz, zılgıtı yiyorsunuz. Bazen de anneniz dolma yapıyor, onu yiyorsunuz. Tabii ki en büyük etkisini şu son birkaç cümlede gördünüz zaten... İnsan resmen salaklaşıyor yaaaaa!

Cüneyt Halu



Bu ben miyim? Tanrım, neden böyle oldu? Neden saat yedi buçuğa geliyor? Neden bir gün içinde 600 yere yetişmek zorundayım? Neden dokuz ayın çarşambası hep bir araya gelir? Öff yaa...

Sizi kendi dertlerim içinde boğmayı bir kenara bırakıp (aman çok da umurunuzdaydı ya sanki!) (asıl umurunuzdaysa işte o zaman durum vahim demektir heheh!) işimize bakmanın daha uygun olacağı kanısındayım. Sırıtmayı kesin bakalım, iş zamanı iş... Bu ay, Amerika edisyonundaki Uzatma Dakikaları'nın (bilenler bilir, bu köşenin orijinal adı Extended Play) yazarı T. Liam McDonald'dan kopya çekiyorum. Resmen çekiyorum valla! Çünkü yazımı teslim etmek için yaklaşık birbuçuk saatim var! Geçen ay size verdiğim sözü tabii ki tutamadım (zaten dergicilikte racon budur, yazı son dakikada teslim edilir heheh) ve çoook ama çok sıkıştım. Sonuçta da özene bezene yazmaya zamanım kalmadığı için Liam'ın anlattıklarını motor gibi ben de size anlatmaya karar verdim. Gelecek ay söz geyik...

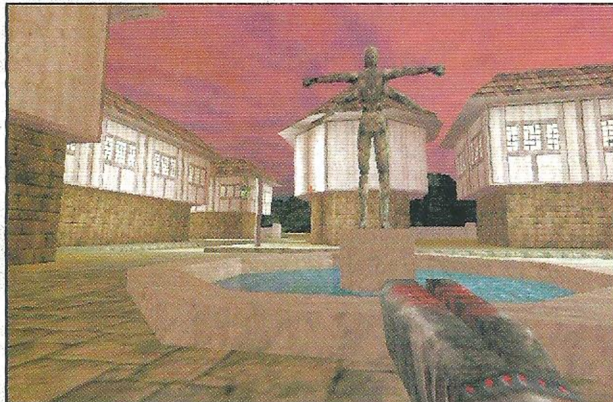


Minions of Evil, güçlü bir görsel tarzı, fantastik yaratıklar ve strateji ögesiyle birleştirmiş. Böylece *Unreal* için tamamıyla yeni bir multi-player deneyimi yaratmış.

Amerika edisyonuyla aynı olarak çıktığımızı biliyorsunuz, üstelik gelecek aydan itibaren arada bir aylık gecikme de olmayacak!

Bu ay Uzatma Dakikaları'nda resimlerini gördüğünüz oyunlar (artık onlara oyun demeliyim; çünkü kullanıcıların yarattığı *Unreal* bölümleri olmaktan çıkmışlar!), *Quake II* bölümleriyle aynı mantığı taşıyor. Yani *Quake II* motoru çekiştirilip değiştirilerek yeni bölümler yaratılıyordu, burada da herifler işi abartmışlar. *Unreal* motorunu ezip büzerek yepyeni oyunlar yaratıyorlar. Bunlara üç farklı örnek vereceğim. Bunlar sırasıyla *Minions of Evil, Crest of Dharim* ve *Naliforts.*

Minions of Evil ile başlayalım. http://www.planetunreal.com adlı cennet gibi bir adres var, belki duymuşsunuzdur. *Unreal* hastaları bu sitede resmen kendilerinden geçebilirler. *Minions of Evil*'ı da http://www.planetunreal.com/minions/ adresinde bulabilirsiniz. *Minions*'da (benim gerçekten bilmediğim ve hiçbir zaman anlamak istemediğim yaratıklar olan) warlock'lar, orc'lar (Türkçe'lerini bile bilmiyorum yaaa, çünkü zaten Türkçe'leri yok ki bunların!), troll'lar ve daha bir sürü saçma sapan (kahretsin, RPG'ciler bana kin güdecek



Crest of Dharim'de aşağı yukarı bir RPG havası yakalamışlar. Karmaşık bir geri plan hikayesi ve pek çok fantastik öge var.



NaliForts, oyuncuların üsler kurduğu ve kaynak toplamak için Nahi'leri kullandığı bir multi-player *Unreal* modu.

şimdi) canlı bulunan kalelerde dolaşıyorsunuz. Hep olduğu gibi bir tane de kötü adam var, kötü *adamımızın* adı da Black Wizard (aman çok korktum). Bu herif, Spell of Finding adlı anlamsız bir büyüye sahip ve bunu kullanmadan kaçmanız gerekiyor. Yani oyunda bir zaman sınırı var. *Unreal* türü bir oyun için heyecanlı denebilecek bir yenilik bu. Arka arkaya oynayacağınız birkaç bölüme ek olarak... Hehehe tabii ki yeni silahlar da var!

Crest of Dharim ile devam edelim. Epiphanic Desings (http://epiphanic.com) tarafından geliştirilmekte olan bu yepyeni oyun, yine *Unreal* motorunu esas alıyor. Girald Danrahk adlı bir karakterin yolculuğu üzerine kurulan bu fantezi adventure, altı farklı dünyadan oluşuyor ve bunlardan her birinde de 3-4 bölüm bulunuyor. Her dünyanın kendine özgü bir görünüşü, yaratıkları ve ırkları bulunuyor. Dharim ormanlarından ve ovalarından tutun da Wadir adlı su dünyasına kadar pek çok ilginç yer var. *Unreal*'ı tamamen baştan yaratan bu çeşit oyunlar içinde neredeyse en ilginci bu denebilir.

Naliforts ile bitirelim (heheh bir şey farkettiniz mi?). *Naliforts* (http://www.planetunreal.com/naliforts), orijinal oyundaki stratejinin biraz değiştiği bir multi-player oyunu. Bu oyunda dört farklı topluluk, Nali denen şeyler sayesinde etraftaki kaynakları topluyor. Kendinize bir üs kurmalı, yakındaki köylerden Nali'ler almalı ve depolarınızı doldurmak için bu Nali'leri hasatta kullanmalısınız. Nali'leri yavaş yavaş geliştirebiliyorsunuz; ayrıca en önemli birimleriniz bir süre sonra düşmanın ana hedefi haline geliyor. Zafere ulaşan taraf ise puanla belirleniyor.

Bütün bu oyunları alıp oynamak, beğenip beğenmemek size kalmış ama bence bir göz atın. Ben oynayamıyorum, bari benim yerime siz oynayın noooolur! Monitörümü inatla değiştirmiyorum, tamir de ettirmiyorum. Yeni monitör desen zaten 150 dolar, servise götürecem tamir edecekler 100 dolar masraf çıkaracaklar bana. Eeee, ne anladım ben şimdi bundan? Bilgisayarı yenilememe göre daha çoook olduğuna göre oyunsuz bir iki ay geçirmek zorunda kalıcam. Artık dergidekilere yamanmaya çalışırım (içim dışım yama oldu aman be!), "noolur biraz beni de oynatın" (hadi len ordan, sen git çeviri yap!) (ıhh, peki abi...)
Bir de şu dil konusu var. Şimdi efendim dil peyniri... Her neyse. Dikkat ettiniz belki, köşede artık patch, add-on gibi laflar kullanmıyorum. Kullanmıycam da. Kafanıza vura vura öğretecem. Yok canım, o kadar da abartmayalım; ama yine de alışmaya çalışın. Yama deyince herkesin anladığını düşünüyorum.

Bu ay biraz kısa kesmem lazım, zaten 1 saat de doldu (heheh). Gelecek ay 2 saatte yazılmış bir yazıda görüşmek üzere...

PCG

BUG PATCH'LERİ*

Golden Tee Golf v. 1.0102 (Incredible Technologies): Bu yamanın yaptığı en gözle görülür iş, DirectX 6.0'ın en yeni sürümüyle bir uyumsuzluk sonucu seslerden birinin takılıp kalmasını önlemek. Doğru olarak çalışması için bu dosyayı *Golden Tee Golf* klasörünüzdeki kök dizine atmalı ve oradayken çalıştırmalısınız. *GTG10102.ZIP*

Jazz Jackrabbit 2 v. 1.23 (Epic MegaGames): Bu yamanın içinde Internet sunucuları için kick/ban özellikleri, Clan desteği, küfürlü konuşmalar için bir filtre ve bölümlerin güvenliğini sağlamak için JCS bölüm şifreleri var. *J2P123R.ZIP*

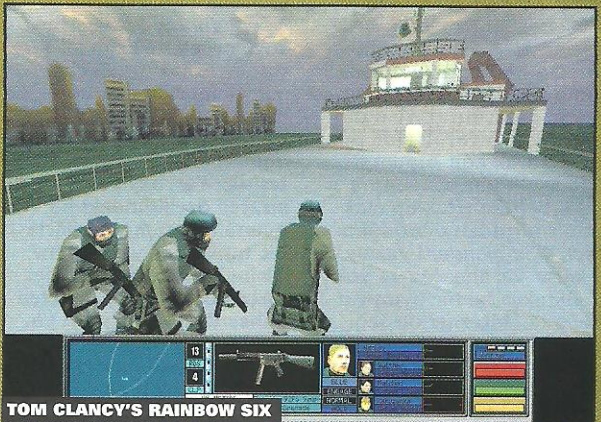
Longbow 2 Display Driver Update (Jane's Combat Simulations): (Jane's Combat Simulations): *Longbow 2*'nin, aşağıda listelenen 3D çipsetlerini kullanan 3D kartları ile çalışmasını sağlayacak bir terfi dosyası: Riva 128, Rendition Verite V2100 ve V2200, TI/3D Labs Permedia 2, Intel i740, Matrox G200. Display Driver terfisi başka çipsetleri de destekleyebilir; ancak yalnızca üsttekiler testten geçirilmiş. Ayrıntılar için "Card Specific Information" bölümüne bakabilirsiniz. Eğer bir 3Dfx grafik kartınız varsa oyunun Glide versiyonunu kullanın. *LB2_DDU.ZIP*

NFL GAMEDAY 99

NFL Gameday 99 v. 1.1 (989 Studios): *NFL Gameday '99*'u en son sürüme yükseltir. Dosyayı Gameday klasörünüze (C:\Program Files\989 Studios\GameDay '99\) açmanız yeterli. Dosyaların üzerine yazma sorulduğunda hep evet deyin. *GD00PATCH0901.ZIP*

Tom Clancy's Rainbow Six v. 1.02A (Red Storm Entertainment): Bu yama, Rainbow Six'in 1.00, 1.01 ve 1.02 sürümlerini düzgün bir şekilde terfi edecektir. Ancak VOXWARE.ZIP sürümünün yerini tutmaz. Sesli iletişim kullanmayı planlıyorsanız ve henüz yapmadıysanız o dosyayı, CD'den ayrıca kurmanız gerekecek (hemen aşağıda anlatılıyor). 1.02 ve 1.02A sürümleri, multi-player açısından 1.00 ve 1.01 ile uyumlu değiller. Kendi sürümünüzle uyumsuz bir sürümü kullanan birine bağlanmaya kalktığınızda bir hata mesajı alacaksınız. Veri dosyalarınızı güncelleyen başka dosyalar yüklediyseniz bu yama, düzgün kurulmayabilir. Oyunu CD'den tekrar kurun sonra üzerine bu yamayı yapıştırın. *R6V102AFULL.EXE*

Tom Clancy's Rainbow Six Voice Transmission Fix (Red Storm Entertainment): Oyun sırasında sesli iletişim kurabilmenizi sağlar. Buradaki dosyaları Windows\System klasörüne atın. *VOXWARE.ZIP*



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

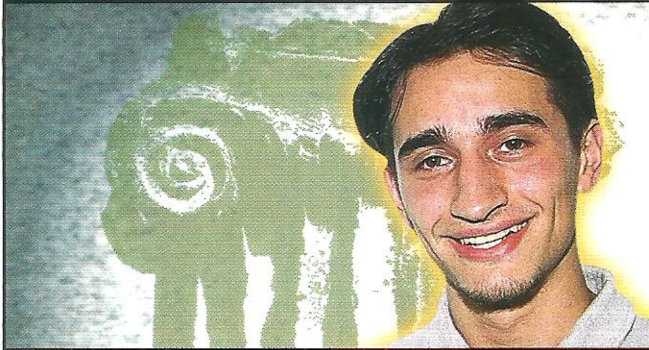
*BU YAMALARIN HEPSİNİ *CD*'DE BULABİLİRSİNİZ!

Rainbow Six

Oyun üreticileri dur durak bilmeden yeni oyunlar üretiyor. Her ay yeni bir isim hit olup oyunseverlerin önlerinden kalkmasına izin vermeyen bir takıntı haline gelirken, bence piyasada şöyle arkadaşlarınızla didişe dövüşe heyecanla oynayabileceğiniz bir oyun bulunmuyor. Yeni oyunlardan umut verici görünenleri birbir edindim ve oynamaya koyuldum. İlk olarak sıraya dayalı bir oyun olan *Liberation Day* adlı stratejiye bir baktım. (Şahsen her Allahın günü bir real time stratejinin çıktığı oyun dünyasında sıraya dayalı bir oyun gördüğümde heyecana kapılıp hemen oynama ihtiyacı hissediyorum). ilk sayımızdaki incelemede %70 alan bu oyun "*PC Gamer* editörleri de hata yapar" dercesine berbat çıktı. Ne işe yaradığı belli olmayan kimi oynanış özellikleri ve ilk bakışta "olamaz" dedirten grafikleriyle bir daha çıkarılmamak üzere hemen ıskartaya atıldı. Neyse ki daha oyun stokum bulunuyordu. Hemen *Commandos*'u aldım ve Internet üzerinden oynamaya niyetlendim. Ne var ki itiraf edeyim, oynayacak server bulamadım, LAN üzerinden oynamak mümkündü ama doğrusu bu ya, oyunu multiplayer oynamayı midem götürmezdi ve o da çekmecedeki yerini aldı. Son umut olarak ağır topumu, uzun zamandır oynadığım ve 23. bölümde takılıp cinnetin sınırından döndüğüm *Mech Commander*'ı yazmaya karar verdim. Sorun yoktu. Oldukça iyi bir oyun vardı elimde. Internet desteği de iyi olacaktı kuşkusuz. Oyuna başlayabilmek için tüm diğer oyuncuların Mech'lerini hazırlamasını beklemek gerektiğini görünce bir an tavan çöküyor sandım. Derken sonraki gün bir de baktım ki ilk sayıdaki incelemede *Mech Commander*'in Internet'ten oynanışı hakkında fazlasıyla yazı yazılmış.

İşte bu maceraları yaşarken, ayın 18'ini etmiş bulundum. Yazının son teslim tarihine birkaç gün kalmıştı ve benim oynayacak oyunum kalmamıştı. Bir yandan Internet'te gezerken bir yandan da tek yol *Liberation Day*'i yapanlara ve *Mech Commander*'ın Internet oynanışını tasarlayanlara sövgülerle dolu bir yazı yazmak gerek diye düşünürken, gördüğüm bir haberle beynimde bir ışık yandı: "*Rainbow Six* yakında Internet'ten oynanabilecek". Böyle bir oyunu nasıl oldu da unutmuşum? Derhal tüm editörlere durumu ilettim ve *PC Gamer* ofisinde tam ağzımıza layık olan bu olayın keyfini sürmenin zamanı olduğunu söyleyerek hepsini çağırdım.

Mustafa Gökalp Balkaya



Rainbow Six üzerine söylenecek ne kaldı ki? Geçen ay Editör'ün Seçimi olarak İncelemeler bölümünde tanıtılan *Tom Clancy's Rainbow Six*'de bir anti-terorist timi yönetmektesiniz. Yarı aksiyon yarı da strateji özelliğindeki bu oyunu diğer shooter'larla bir tutarsanız yanılırsınız. Birinci olarak bugüne dek birçok oyun gerçekçilikten bahsettiyse de hiç biri yanından bile geçmedi (bkn *NAM*). Çünkü hem gerçekçiliği yakalayıp hem de oyuncuyu canından bezdirmeyecek bir oyun yapmak oldukça güç bir işti. İşte gerçekçilikten bahsedince bundan sonra akla *Rainbow Six* gelecek. Tek özelliği elbette bu değil. Bu türdeki çoğu oyun harala gürele saldırı ve katliamdan ibaretken, *Rainbow Six*, ciddi bir strateji sabır ve dikkat gerektiriyor. Bu oyunu *Quake* oynar gibi oynarsanız çok fazla yaşamazsınız.

Böyle harika bir oyunu 3'erlik takımlara ayrılmış 6 editörle birleştirirseniz ortaya tam bir heyecan fırtınası çıkıyor. Aynı odada bulunan ekibinizle konuşup her hareketinizi planlamak harika. Karakterinizin *Quake*'deki onlarca kurşun yiyip koşturan bir adam olmadığı bu oyunda, birkaç el isabet alırsanız oyunun kalanında ölü karakterinizin gözlerinden tavanı izlemek zorunda olduğunuzdan, her adımı dikkatle atıyorsunuz.

Rainbow Six yakında Internet üzerinden oynanabilecek ama fazlasıyla özenli bir takım oyunu gerektiren bu oyun, takım arkadaşlarınızla konuşamazsanız neye benzer?

İki adamınız arkada bir yandan sizi korurken, diğer yandan az sonraki baskını bekledikleri o heyecanlı anda kapıyı kırıp içerideki leş kargasını (3D shooter üstadı geçinen Kaan'ı) temizlemek muhteşem bir duygu. Tıpkı Hollywood filmlerindeki timler gibi her kapının ardına bakıp, bir odaya girerken hızla içeri dalıp, içeriyi silahınızı doğrultarak kontrol etmek bile fazlasıyla havalı.

Ama hep dediğim gibi, oyunun esası takım oyunu. Elbette ki takım oyununun anahtarı da iletişim. Bunları saptayınca can alıcı bir soruyla karşılaşıyoruz. Internet üzerinden göremediğiniz ve konuşamadığınız kişilerle nasıl oynayacaksınız? Bunun tek çözüm yolu Internet üzerinden anında iletişim sağlayan bir sistemin kurulması. Oyun şu haliyle bir iletişim sistemi içeriyor. Mikrofonlarınızı bağlıyor ve takım arkadaşlarınızla konuşabiliyormuşsunuz. Doğrusunu isterseniz bizim bunu deneme şansımız olmadı ancak oyunun bu özelliğinde kimi sorunlar olduğunu okudum. Zaten şu noktada önemli olan bu desteğin Internet üzerinden sorunsuz olarak verilmesi. Yapılıp yapılamayacağı ise şimdilik belirsiz.

"Bu tip bir özellik keşke tüm oyunlarda olsa" diyorsanız gözünüz aydın, neredeyse her türlü Internet oyununda sesli iletişim sağlayan yeni bir shareware program var. Programın adı *Battlefield Communicator* ve *www. shadowfactor.com* adresinden edinilebiliyor. Bu program iki oyuncunun karşılıklı iletişimini destekleyebiliyor. Bunun yanında, 32 kişilik sesli konferansa olanak veriyor. İlk shareware sürümünde 15 dakika sonunda program iletişimi kesiyordu ancak yeni çıkan 1.1 sürümünde 30 günlük kullanım süreniz var. Deneyin derim.

PCG

Quake Geliyor!

Evet, en sonunda beklediğiniz oyun *Quake III: The Arena*'yla yakın bir zamanda buluşabileceksiniz. Büyük bir olasılıkla yılbaşına doğru veya yılbaşından hemen sonra çıkması beklenen oyun 3D shooter aleminde tam bir olay yaratacak.

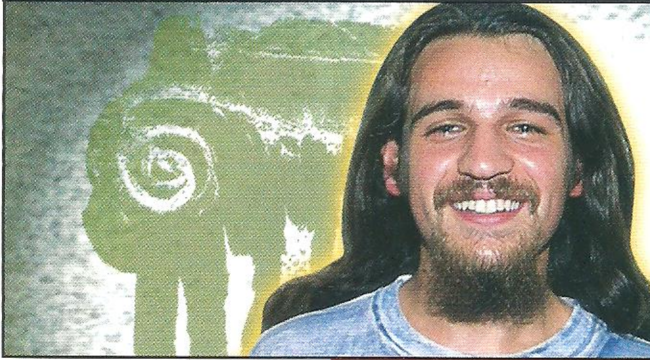
Unreal'ın *Quake II*'yi bir anlamda ezip mezara gömmesinden sonra (R.I.P.) *Quake*'in tasarımcıları oyunu tekrar hortlatarak *Unreal*'ın karşısına yepyeni ve çok güçlü bir rakiple çıkıyorlar. *Quake* is back in town! Dergimizin yılbaşı özel sayısı oyunun muhteşem özellikleri ve hikayesi hakkında geniş bir yer ayırdığı için bu konuda laf salatası yapmayacağım (en azından şimdilik). Ama kısaca oyunun multi-player ağırlıklı olduğunu, single-player bölümlere oldukça az yer verildiğini (özellikle multi-player bölümleriyle kıyaslarsak) ve çok daha hızlı bir *Quake* motoru kullandığını söyleyebiliriz.

Gelelim esas habere. Son bir haftadır *PC Gamer* ekibi olarak *Quake III*'ün betasını (maalesef çok iyi bir beta değil ama idare ediyor) deliler gibi oynuyoruz desek ne dersiniz? Tabii ki hiçbir şey diyemeyip salyalarınızı şöyle güzelce bir yaladıktan sonra şaşkınlıktan ağzınız açık bir şekilde bakakalırsınız (biraz abarttım galiba). Herhalde bu yazıyı okuyan herkes o an elinde ne varsa bırakıp dergimizin bulunduğu mekana doğru koşar adımlarla geliyordur. Sizi uyarıyorum! Sakın böyle bir şeye kalkışmayın. Dergimiz çok sıkı güvenlik sistemleriyle korunmaktadır. Bu sistemi atlatmaya çalışan *Quake* manyakları acımasızca cezalandırılacaklardır.

İsterseniz size bu geçirdiğimiz delidolu ve uykusuz haftanın kısa bir özetini aktarıyım. Oyunun betası dergimize ulaşır ulaşmaz yediden yetmişe herkes kargo paketinin üzerine saldırdı. Tabii dergideki 3D Shooter uzmanı olarak kalabalığı dağıtarak "Çekilin bakayım, ben doktorum" dedim (böyle değildi galiba?!). Neyse leş kargalarını paketten uzaklaştırdıktan sonra oyunu dergimizdeki mütevazı network sistemimize yüklemeye başladım. Bütün kadro sabırsızlıkla bekliyordu. En sonunda yükleme tamamlandı ve ekip monitörlerin karşısında yerlerini aldı. Ekip de ekip olsa! Mustafa, Güven ve Cüneyt gibi 3D Shooter'ın 3D'sinden anlamayan (ama anladığını iddia eden) üç 'dumb and dumber' modeli. Sanırım bu konunun üzerinde fazla durmazsam daha uzun yaşayabilirim. Uzun lafın kısası bürositlerimize yerleşerek sanal ortamlardaki pozisyonlarımızı aldık. Öncelikle söylemeliyim ki oyunun atmosferi harika! Mekanlar çok sıkı render edilmiş hatta gerçeğe yakın malzemelendirilmiş. Işıklandırma ise atmosfere bambaşka bir hava katıyor. Loş ve gizemli. Ortamlarda gezinirken garip garip sesler duyuyorsunuz (tabii daha sonra seslerin Mustafa'dan geldiğini anladık. Birazcık midesi bozulmuş da). Sesler o kadar garipti ki neredeyse burnumuzun direği kırılacaktı! Ekibimiz farklı noktalardan start alarak yumuşak yumuşak ortamlarda gezinmeye başlarken ben de silahlanıp fellik fellik onları aramaya başlamıştım. Bulunca da... canım kötü bir niyetim yoktu. Sadece biraz eğlenecektim. Bilirsiniz işte, soğuk kış günlerinde monopol oynamak gibi.

İlk avımı yani Güven'i ortamlarda aylak aylak dolaşırken gafil avladım. O mekanları gezip mimarcılık oynarken arkasından usulca yaklaşıp makineliyi omuriliğinden aşağı boşalttım. Her ne kadar mekan tasarımı ödevi için ortamı incelemekle meşgul olduğunu iddia etse de artık onun için çok geç kalınmıştı. Sıradaki kurbanıma gelince. Mustafa her zamanki gibi oyunu taktiksel açıdan ele alıp bir takım planlar geliştirmekle uğraşıyormuş. Tabii ben bu bütün stratejik planların ortasına bir kamikaze gibi dalarak Mustafa'yı hiç beklemediği anda kıskıvrak yakalayarak hücrelerine ayırdım. Attığı gaz bombalarına rağmen burnuma mandalımı takıp işini bitirdim. En sonunda sıra zorlu rakibim olan Cüneyt'e gelmişti. İşte tam o sırada Adil abi "çocuklar yazılarınız nerede? Bu dergi bu ay çıkmayacak mı?" diye söylenmeye başladı. Artık Cüneyt'in de hesabı başka bir zaman dürülecek. Oyunu multi-player oynamak gerçekten çok zevkli. Ama eminim ki oyunun sağlam bir kopyası elimize ulaştığında bu deathmatch karşılaşmaları çok daha zevkli olacak.

Kaan Polatoğlu



> *Unreal*'ın *Quake II*'yi mezara gömmesinden sonra *Quake* tasarımcıları oyunu tekrar hortlatarak türün piyasasına çok güçlü bir rakip kazandırdılar.

Sanırım yapılan son Compex fuarında herkes *Quake* için ayrılmış bölümü incelemiştir. Yurtdışında çok yaygın olan bu tip turnuvaların ülkemizde de hayata geçirilmesi gayet isabetli bir karar. Böylece insanların bilgisayarlarının başından biraz olsun kalkıp diğer insanlarla bir anlamda ilişkiler kurması (öldürme üzerine bir ilişki!) gerçekten çok sağlıklı olur. Bireysel oyunlar insanları toplumdan soyutlayarak yalnızlığa ve depresyona sürükleyebilir. Zaten günümüz oyun dünyasını bireyselleşmekten ancak bu tip organizasyonlar kurtarabilir. Hatta böyle bir buluşmayı ileride *PC Gamer* dergisi bile organize edebilir. Bu konudaki düşüncelerinizi ayrıntılı olarak bekliyorum. Eğer bu olayı hep beraber desteklersek bir düşünce olmaktan çıkıp süper bir organizasyona dönüştürebiliriz.

Quake III bir yana ben hala *Alien vs. Predator*'ı bekliyorum desem yalan olmaz. Ama benim gibi bir Giger ve Alien sempatizanının bu oyunu sabırsız bir şekilde beklemesini lütfen doğal karşılayınız. Ayrıca eminim ki bu oyunu benden başka birçok kişi daha bekliyor. Belki de *Quake III* turnuvasından sonra bir *Alien vs. Predator* turnuvası bile düzenleyebiliriz. Bence hiç fena olmaz. Bir Alien olup etrafı kan gölüne çevirerek sevgili arkadaşlarımın kafataslarını yerinden sökmek gerçekten harika olurdu. Tabii önce şu *Quake* işini kıvıralım da gerisini sonra düşünürüz.

Aklıma gelmişken bu sayımızda ben ve diğer editör arkadaşlarım mektuplarınızın bir kısmının elimize geç ulaşması yüzünden mektuplarınızı ve cevaplarını bir sonraki sayımızda yayınlamaya çalışacağız. Şimdilik benden bu kadar. Hepinize mutlu yıllar ve bol radyasyonlar!

PCG

Yeni Yıla Girerken



Aslında bu yazımda *Diablo II*'den bahsetmeyi düşünüyordum. Ama yılbaşı özel sayımız *Quake III* ve Indiana Jones gibi flash oyunların yanı sıra *Diablo II*'ye de geniş bir yer ayırdığı için bu konuda gevezelik etmeyi yeni yıla bırakıyorum. Bu sayıda ise online RPG dünyasında geçerli olan iki eğilimden bahsedeceğim. Herhalde bu eğilimlerin anlaşılmalarının en iyi yolu onları anlatırken şu an aktif olan oyunlardan örnek vermek olacaktır.

İlk oyun 989 Studios'un yeni online RPG'si olan *EverQuest*. Oyun sadece 3D hızlandırıcısı olan grafik kartlarını destekliyor. Yani bir 3D kartınız yoksa (mesela Vodoo2 gibi. Niye bu kart hala ucuzlamıyor?!) bu oyunu ancak rüyanızda görürsünüz. Ama eğer şu vakte kadar bir tane edindiyseniz, oyundaki görsellikten oldukça etkileneceksiniz. Ayrıca oyun içindeki aksiyonlarınızı küçük bir panel içinde düzenleyebiliyorsunuz. Oyunun geçtiği dünyada yüzlerce yaratık ve mükemmel denilebilecek türlü hava efektleri (şimşek, yıldırım, yağmur gibi) yer alıyor. Tabii ki bu kadar iyi özelliklerin çok güçlü bir 3D shooter motoruyla pekiştirilmesi gerekiyordu. Oyunun grafik motoru *Quake II*'yi veya *Unreal*'ı bile çileden çıkaracak kadar etkili.

EverQuest'i bu kadar övdüm ama herhalde hiçbir şeyin mükemmel olmadığını kabul etmeliyim. Şu ana kadar oyunda karşılaştığım herkes bir kelle avcısı gibi yaratıkları öldürüp, para kazanmaktan başka hiçbir şeyle ilgilenmiyor. Sanırım dünyanın yeşil banknotlar etrafında dönmesi yavaş yavaş RPG dünyasına da yansıyor. Aslında düşününce bu gerçekten iğrenç bir şey. Genelinde kokuşmuş ve düş kırıklıklarıyla dolu olan bu dünyadan şöyle bir uzaklaşarak kendi dünyanızda rahat bir nefes alıp iki hoşbeş yapalım derken karşınıza gözünü para hırsı bürümüş, hep "daha" diyen küçük insanlar çıkıyor.

Bu arada para deyince ödemem gereken bir taksit ve bir de oyundaki yaratıkların parçalarını satarak para kazanabildiğiniz aklıma geldi (yarasa kanadı, minotor boynuzu, ejderha gözü, yılan dili...iğrenç!). Her ne kadar yavaş bir para kazanma yöntemi olsa da sizi etrafta chain-mail armor giymiş large broadsword taşıyan bir Paladin'e dönüştürebilir. Eğer böyle bir karakterle karşılaşırsanız anlayın ki bu adam ya etinden tırnağından biriktirmiş bir orta direk mensubudur ya da bu dünyaya kendini gerçekten adamış tecrübeli bir savaşçıdır.

Ben bu yazıyı yazarken oyun hala beta testindeydi. Oyunun yaratıcıları oyunu her gün geliştirip, yeni yerler ve olaylar ekliyorlar. Oyun hala beta olsa da bence oldukça etkileyici. İçimden "keşke *Ultima Online* da böyle olsaydı" diyorum. Şu ana kadar oynadıklarım arasında beni gerçekten uzun saatler boyunca monitör başına hapseden tek RPG olduğunu söyleyebilirim. Oyundaki diğer oyuncular Yeşilçam tabiriyle birazcık da "rol keserlerse" hiç fena olmayacak...

Şimdi bahsedeceğim diğer oyun ve eğilime gelelim. Şu ana kadar karşılaştığım birçok online RPG'sinde bana göre gerçekten eksik olan bir şey var ise o da karakterlerin rollerinin hakkını verememesidir. Düşünsenize kendi efsanevi dünyanızda dolaşırken güçlü bir savaşçıyı oynayan 13 yaşındaki bir çocuk karşınıza geçip ahkam kesiyor. Ama ben öyle bir oyun buldum ki içinde karşılaştığım karakterler gerçekten rollerinin hakkını veriyor ve geyikten öteye gidebiliyorlar. *The Eternal City* işte böyle bir oyun. Bu metin esaslı MUD'ı küçük bir firma olan Worlds Apart çıkarmış.

Evet bilmeyenleriniz için MUD kelimesini biraz açalım. MUD, Multi-User Dungeon'ın kısaltılmışı olup birçok karakterin aynı zamanda macera peşinde koştuğu bir RPG türüdür. Metin esaslı olmasından dolayı *The Eternal City*'i Infocom'un eski text adventure'larına benzetebiliriz. Oyun kurgusal bir dünya olan Iridine'de geçiyor. Iridine mitolojik bakımdan oldukça zengin bir dünya olup güç için delicesine mücadele eden birçok tanrıya ev sahipliği yapıyor. Karakterlerimizde bir anlamda bu tanrıların hizmetkarlarını oynuyorlar. Savaşlar yapılıyor, ittifaklar kuruluyor ve hatta konsey üyeleri, oyuncuların hareketlerini sınırlandırıcı kurallar koymak için toplanıyorlar. Ve tabii ki bütün bu sistem oyuncular tarafından yürütülüyor. Şu ana kadar *The Eternal City*'nin sahip olduğu derinliğe hiçbir oyunda rastlamadım. Elbette bu başka benzer oyunların var olmadığı anlamına gelmez. Açıkça söyleyebilirim ki, ben bir MUD uzmanı değilim (olmayı da düşünmüyorum). Ama eğer gerçekten size bir karakter olduğunuzu hissettiren, dişinize göre bir oyun arıyorsanız buldunuz demektir. The Eternal City'i *www.bignetwork.com/hc/ec* adresinde bulabilirsiniz. Oyunu oynamak için herhangi bir yazılım yüklemenize gerek yok. Oyun kendi web sitesinde Java'ya dayalı bir arayüz kullanarak güzel bir şekilde çalışıyor.

Şimdi herkes *EverQuest* gibi grafik açıdan mükemmel olan bir oyun varken, niye metin esaslı bir dünyaya sahip *The Eternal City*'i oynayalım diyecektir. Aslında farkı oyuncular oluşturacaktır. *EverQuest* oynanması gerçekten çok zevkli ama bir o kadar da (en azından şimdilik) ruhsuz bir oyun. Kimse hanlara takılıp bir kadeh şarap eşliğinde en son yaşadığı macerayı anlatmıyor. Oyunda biriyle karşılaştığınızda muhtemelen sizin hikayenizi öğrenmek yerine kaçıncı level'da olduğunuzu soracaktır. Belki de oyun Ocak ayının sonuna doğru piyasaya çıkınca değişmiş bir şekilde karşımıza çıkacaktır. *The Eternal City* için ise bu tür kaygılarım yok. Etrafımdaki insanlarla muhabbet edip onlara hikayeler anlatmak ve yerel dedikoduları takip etmek beni gerçekten eğlendiriyor. Dövüşmeye gerek olmadığına inanıyorum.

Sanırım yeni yıla girerken gerek gerçek hayatınızda, gerekse de RPG dünyanızda yenilikler arayışı içinde olacaksınız. Gerçek hayatınızı bilemem ama hayal dünyanız bu iki oyuna şans tanıyabilir. Mutlu yıllar!

PCG

Güven Çatak



Online RPG dünyasının daha birçok aşama kaydetmesi gerekiyorken yeni bazı oyunlar maceraperestleri umutlandırıyor.

Yeni bir çağ, yeni bir general

Son toplantısının ardından MGK'nın (*PC Gamer* Masaüstü Generalleri Kurulu) çıkardığı atama kararnamesi gereği Deha Akil yaş haddinden emekli olmuş bulunuyor.

Söz konusu kararname gereği ben de yeni Masaüstü General'iniz olarak atandım. Aslında bu atamanın asıl nedeni yaş haddi falan değildi. Gerçek neden strateji oyunlarında yaşanan devrim ve eski tüfeklerin bu gelişime ayak uyduramaması.

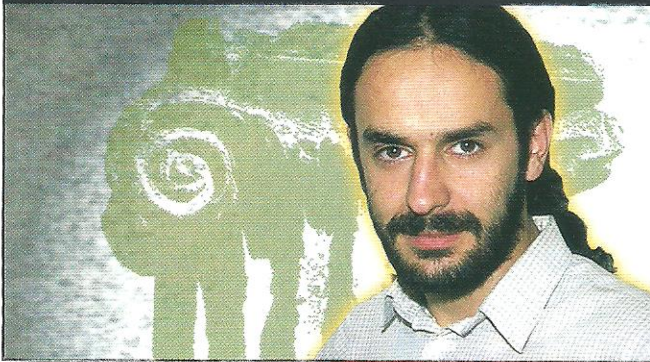
Size geçmiş Commodore ve Amiga günlerinden ya da SSI'ın strateji oyunlarından dem vuracak değilim. En azından bu sayı için; çünkü strateji oyunlarının uzun süredir içinde bulunduğu kısır döngü gerçek bir patlama ile sona erdi.

Artık *Liberation Day, Wargames, Dominion, Extreme tactics, Cyberstorm 2* gibi oyunlar kimseyi tatmin etmiyor. En azından bu benim için böyle. *Dune* klonları en sıkı strateji severi bile sıktı. Elbette *Age of Empires* veya *Star-craft* gibi başarılı oyunlar çıktıkça bizi yeniden ateşliyor; ama kötü taklitlerin bolluğu, bu oyunların başarısına bile gölge düşürüyor. Gerçi *Operational Art of War, People's Generals* ve *Medivial* gibi turn-based savaş oyunları sayesinde strateji, güzel günler de yaşıyor. Ancak pek çok oyuncu için bunlar hala çok sıkıcı; çünkü ana mantıkları karamaşıklaştırılmış bir 'satranç'ın ilerisine gitmiyor. Açıkçası benim için bile 'satranç'ın kendisi daha eğlenceli.

Peki ne değişiyor ve strateji ne yöne gidiyor? Aslında eğilimin ana hattı aksiyon ve stratejinin birleşmesi. Artık strateji sadece adamlarınızı sağa sola yollamak ya da satranç taşları misali kare kare oynatmaktan ibaret değil. Bizler artık sadece generaller değiliz. Yeri gelince bir özel tim üyesi yeri gelince bir tank silahçısı olmak zorundayız. Böylece strateji hem real-time'ın klişeleşmişliğinden hem de turn-based SSI oyunlarının dar oyunsever çevresinden kurtulacak. Bunun ilk örneğini *Rainbow Six* ile yaşadık. Bu oyun bize bugüne kadar görmediğimiz bir strateji mantığı sundu. Üstelik kurduğumuz stratejiyi bire bir uygulamamızı sağladı. Gerçi *SWAT* tipi oyunlar benzer konuları işlemişlerdi; ama hiçbiri *Rainbow Six*'in ne stratejisini, ne de aksiyonu yakalayabilir.

Ancak *Rainbow Six* kadar farklı ve heyacan verici pek çok oyun henüz hazırlık aşamasında. Bunlar içinde beni en çok heyecanlandıran stratejik olarak yönettiğiniz her birimin içine girip bire bir kontrolünü alabildiğiniz *Wargasm*. İsterseniz bir piyade, isterseniz bir tank veya helikopter. Benzer bir oyunda *Fleet Command* strateji ile simulasyonu birleştiriyor. *Homeworld* ise ilk gerçek üç boyutlu stratejiyi sunma hazırlığında. Gerçek üç boyutlu; çünkü oyun uzayda geçiyor ve uzayın üç boyutunda da hareket imkanı veriyor. Aslında örnekler uzayıp gidiyor. *Black and White, Birth of Federation* ve benzerleri stratejiye yeni soluklar katma arayışında.

Tuğbek Ölek



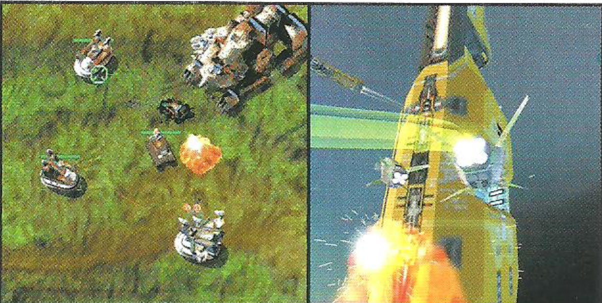
Bunun iki sebebi var. Birincisi 3D teknolojisinin süratle gelişmesi ve salt aksiyon oyunlara özel olmaktan kurtulması. 3D teknolojisinin strateji türündeki ağırlığı ilk olarak *Total Annihilation*'da hissedildi. Bu oyun da, her ne kadar eski tarzı hatırlatsa da 3D'nin oyun içinde böylesine başarılı kullanılması strateji için yeni bir ufuk açtı. İkinci sebep, artık oyun üreticilerinin de benzer oyunlar üretmekten sıkılmış olması. Relic Entertaintment, Cavedog, Jane's Combat Simulations, Lionhead Studios, DID gibi öncü firmalar gerçek anlamda bütün güçlerini stratejinin çehresini değiştirmek için harcıyor. Elbette bu gelişmelerde ki en büyük pay onların.

Belki de işin en güzel yanı bu firmaların hiçbirinin bir diğerini taklit etmek gibi bir amacı olmaması. Her biri stratejiyi farklı bir yöne çekiyor ve strateji bugüne dek hiçbir oyun türüne nasip olmayan bir çeşitliliğe koşuyor. Tüm bunlar olurken *Dune* klonlarının veya SSI oyunlarının gölgede kalması kaçınılmaz. Şu aralar yeni çıkmış ya da çıkacak olan *Age of Empires II, C&C: Tiberian Sun, Force Commander* ve *Chaos Gate* gibi oyunlar kendi benzerlerine göre oldukça gelişmiş gözüküyor olsalar da bu kaderi paylaşacaklar. Belki yeni kuşak oyunlardan birkaç ay önce çıkmaları onları kurtaracak. Ancak hepsinin birden aceleyle bu oyunlardan önce çıkmaya çalıştığını düşünüyorum. Açıkçası bu onların istenen seviyeye ulaşmadan piyasaya sürüleceği endişesini doğuruyor.

Artık kendimizi bu yeni çağa hazırlamanın zamanı. Belki kimileriniz stratejinin içine aksiyon girdiği için özünü kaybedeceğini düşünebilir. Ancak bahsettiğim oyunların tümünün ortak yanı, stratejinin aksiyona oranla çok daha ağır basması. Gelecekte stratejiseverleri için gerçekten güzel günler bekliyor.

PCG

Strateji oyunlarının uzun süredir içinde bulunduğu kısır döngü gerçek bir patlama ile sona erdi. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak.



Solda Dominion ve sağda Homeworld. Bu resimlere bakınca stratejinin kalıplarını kırdığını siz de göreceksiniz.

Yeterince Hızlı Mısınız, Hı?..



ılın son ayında kestirmeden bi merhaba çaktıktan sonra ben derim ki; hemen mevzuuya dalalım. Ama siz derseniz 'Yok arkadaş, ben dalamam, benim işim var' o ayrı, saygı duyarım. O vakit bana da 'yüksek müsaadelerinizle...' demek düşer. Diyorum, dedim, gerekirse gene derim...

Aranızda bu oyuna tam anlamıyla hakim olabilmiş yüksek şahsiyetler var mı bilmiyorum, ama varsa, tebrik eder, ellerinden öpmeyi borç bilirim. Ben zaten oyunun yanında hediye edilen 400 sayfalık türkçe açıklamasını gördüğümde tahmin etmeliydim durumun vehametini ammaa, gaflete düştük işte. Birde bi bulaşıyor hastalık gibi, kalk aletin başından kalkabilirsen. İşin latifesi bir yana eğer uçak simülasyonları ilgi alanınıza giriyor ise, gördüğüm en sağlam oyunlardan biri diyebilirim *Jane's F-15* için. Gerek grafikleri, gerek bu tür oyunların ihtiyaç duyduğu gerçekçilik hissi ve gerekse bir oyun oynamanın vereceği da. Eğlenceli gelebilir size, kimbilir. En azında oynadığınız için vakit kaybettiğiniz duygusuna kapılmayacağınız muhakkak. Ayrıca çok istiyosanız da kapılın, ne de olsa hayat sizin hayatınız.

Bu tarz bi oyun daha var size önerebileceğim şu ara: *İF/A- 18E Carrier Strike Fighter. Jane's F-15*'ten aşşağı kalır yanı yok gibi... Yani bu oyun için de aynı vasıfları taşımanız elzem. Ama her iki oyun için de tavsiyem, önce bi 3 aylık şuur yükseltme kursuna gidin, olmadı her sabah temrin yapar gibi foto-hafıza çalışın. İhtiyacınız olabilir. Yani şahsen benim var...



Güzel görünen herşey her zaman kolay değildir.Güzel şeyler emek isterler bu oyun gibi. *iF/A-18E CSF*, yaa.

Gülçin Hatıhan



BU NEDİR AFEDERSİNİZ?

Sınırlı hafsalalara sorunlu bi oyun anlatacağım şimdi. Öyle ki, bu oyunun hakkını verebilmek için öncelikle bir bröve sahibi olmanız gerekiyoo. (Bröve nedir diye soracak olursanız, anlatayım: Uçak kullanabileceğinize dair belli bir süre eğitim aldıktan sonra sahip olabileceğiniz bi belge ve nişan) Bu kadarla kalmıyor tabii. IQ'nuzun da hallice olması lazım. Hallice dediğim 150 ve üstü örneğin...Daha da önemlisi - eleştirdiğimden değil, yanlış anlaşılmaya - bir miktar da kafayı kırmış olmak şart. *Yani bol vakitlerin yaşama sıkıntı şeklinde yansıyan marazlarından söz ediyorum.* Hangi oyundan mı bahsediyorum? Tabii ki, *Jane's F-15.*

haz açılarından son derece başarılı. Ve nihayet iddia ediyorum, ben uçak kullanabilirim, gerçekten... *Hayat insana neler öğretiyor bak...* Peki şart mı? Bilmiyorum. Ama bu kadar da üstüme gelmeyin bi zahmet.



Çocukken sizin de hayallerinizde polis olmak var mıydı? Yoksa bile *NFS III* size bu şansı veriyor.

GELEMEM KASMAYA DİYORSANIZ...

Jane's F-15 kadar ciddi bir oyun beni kasar diyorsanız ve daha light birşeyler arıyorsanız şu sanal alemde, *Plane Crazy*' yi önerebilirim size. Hem simülasyon, hem yarış, hem de kavga döğüş. Hepsi bir ara-

> Diyeceğim o ki bazı oyunlarda bir çeşit tatmin duygusudur şiddetin size yaşatabileceği ... Yok bu kadarı size fazlaysa, gene kafama sıkar giderim..

İLLE DE KARA...

Bu sayfaya bakıp ben havacı değil karacıyım diyosanız doğru duraktasınız. *Need For Speed III* fırtınası bünyemde hala sarsıcı bir boyutta süregelmekte. Ancak aldığımız okuyucu e-mail' leri doğrultusunda görüyorum ki; yalnız değilim. Küçük bir okuyucumuz *NFSIII'* ün hileleriyle çok ilgilenmiş ve 'bi daha anlatır mısınız?' diyor. Tabi Kemal seni mi kıracağız. Hem, müşteri velinimetimizdir... Herhangi bir menüde aşşağıdaki kodları yazın:

allcars : Polis araçları dahil tüm araçları verir. Bu size yeni heyecanlar katar.

empire : Empire city pistinde yarışma imkanı sunar. Oyunda normal şartlar altında oynayamadığınız bir pist...

rushhour : Yoldaki trafiği iki katına çıkarır. Uzayabilmek için gaza basmanın yetmeyebileceğini anlayacaksınız.

gofast : Single race modunda yarışırken aracı hızlandırır. Hem de hiç olmadığı kadar.

go01' den go20' ye kadar yazacağınız kodlar, size değişik değişik araçlar verecektir. Hani o yollarda gördükleriniz var ya, onları ve dahasını... Ayrıca bir takım kısa yollar var ki yarışın içinde, şimdi tarif edemeyeceğim, arayın bulun. Herşeyi de benden beklemeyin... Gece, 'Hot Pursuit' modunda yarı-

şırken eğer yol kenarlarındaki park yerlerine aracınızı çeker saklarsanız polis sizi fark etmeden geçip gidecektir. Ama haliyle farları kapatmayı da ihmal etmemek kaydıyla... Yarış oynandıkça kendini açıyor, yani bu hilelerin yanı sıra hep oynamak lazım ki, mükemmele ulaşabilesiniz. Benim bulabildiklerim şimdilik bu kadar. İlerleyen günlerde yeni bişeyler bulursam emin olun aktaracağım. Biz hemşirelerin görevi nedir ki zaten? Di mi ama?

Gelelim diğer yarışlara, *Motorhead* umduğumdan daha keyifli çıktı. Ben bütün sahiplenip koruyan tavrımla *NFS III*' ün üzerine yarış tanımam derken, bir de baktım ki, anaa, oyun baya baya iyi. Çok hızlı, grafikler 3DFX destekli leziz mi leziz. *Sooraaa, Speed Busters* gene taze kanlardan. Araçlar çok güzel. Bu kadar eski modellerin nasıl böyle hızlı olduğu kafanızı karıştıracak. İlle de straterji saplantınız varsa tatmin olmanız mümkün. 21 ayrı Amerikan pistinde yarışabiliyorsunuz. Real-time hasar ve ince ayar özellikleri oyunu çok zevkli hale getirmiş. Görüntülerse son derece eğlenceli. Öneririm, alırsınız almazsınız, sizin bileceğiniz iş.. Ama arkadaşlarınız birbirleri arasında bu oyunu oynarken sizin açıkta kalmanız tahminen hiç hoş olmaz. Benden söylemesi...

Toca Championship Racing' de piyasaya yeni girenlerden. Araç simülasyonu ve yarış, hayli keyifli. Gerçek hızın nasıl bişey olduğunu hissedebilirsiniz bu oyunda. 1' den 4 kişiye kadar oynama imkanı ve Internete girebiliyorsanız bu sayıyı 8' e yükseltme şansınız var. Bu bilmiş yazar ağzından da nefret ediyorum ama, gerçekten direksiyonun başındaymışsınız gibi gelebilir size, yanılmayın, yok öyle bişey... Odanızdasınız, evinizde ya da her nerdeyse. Bi kendinize gelin rica ederim... Ama gene de uyarayım, virajlara hızlı girerseniz takla atma riskiniz çok yüksek... Aman diyeyim...



Gene ne kadar çok canlıya zarar verirseniz o kadar iyisiniz. İftiharla sunarım *Carmageddon 2.*


Bu gördüğünüz görebileceklerinizin tırnak ucu. Oynayın ve kendiniz karar verin.

VE KANNN.....

İşte sabırsızlıkla beklediğim oyun : *Carmageddon II.* Yaşasın, gene vahşet... Tamam etik açıdan bakıp beni oturduğunuz yerden eleştiriyor olabilirsiniz ama ne yapayım, damarlarımda dolaşıyor şiddet. Ve damarlarım için en uygun dozaj *Carmageddon II*' de var. Aslında mizahi bir yönü de var bu oyunun. Yo yoo, ortamı yumuşatmak için yazmıyorum bunu, sahiden de var. Gerçek hayatta asla yapamayacağımız şeyler ya çoğu, hayal gücünüzü doğru kullanarak mizah unsurunu siz yaratabilirsiniz. Ezip, kan revan içinde bıraktığınız her kişiyi gerçek hayattan birileriymiş gibi düşlerseniz, yemin ederim hal bambaşka bi boyut kazanıyor. Ne yani, sizin hiç mi yok şu hayatta kulağına kızgın yağ akıtmak istediğiniz birileri? Ya da çöp öğütme makinasına atmak istedikleriniz? Daha geniş intikam fantezilerim de var kuşkusuz, ama sanıyorum uygun yer burası değil... Diyeceğim o ki, bi çeşit tatmin duygusu bu oyunda yaşayabileceğiniz... Yok, bu kadarı size fazlaysa, gene kafama sıkar giderim..

MAKUS TALİH...

Gene ayrılık çanları çalmakta benim saatimde. Bu sayıda building'e yer veremedim, affedin. Kısmetse gelecek sayıya artık. Bak yaa, ne oluyor ki şimdi?... Tamam hizmet görevimiz, ama bir de gerçekler var. Yani hep sizin istediğiniz mi olacak bu hayatta? Yok kardeşim yok... Bu ay building falan yok.. Şu yukardaki affedini de geri alıyorum, affetmeyin. Mümkünse affetmeyin... Yazmadım diye veto yiyeceksem zaten görüşmeyelim.. Öyle ya! Ben bütün ay boyunca yemiyeyim içmeyeyim siz okuyacaksınız diye bin tane oyun oynayayım, siz de şikayet edin...

Olacak şey mi? Offf yaaa, bakar mısınız, şımarık yazar. Eh pes artık, ancak bu kadar olur, daha fazla da olmaz... Ehuehuehue. Haa bu arada, yılın son ayı. Malum havalar soğumakta. Üşütmemeye çalışın, (hem kafayı hem bünyeyi...) bilgisayarınızın size ihtiyacı olabilir. Ey tamagotchi dostlarım, seneye görüşmek üzere... Bıraktığım yerde olun, hoş kalın... (Benim de canım var, ben de insanım...)

PCG

Daha önce ilk iki bölümünü verdiğimiz *Unreal*'a bu ay son noktayı koyuyoruz. Ama daha da önemlisi, *Tom Clancy's Rainbow Six*'i bitirmenizde çok yardımcı olacağını umduğumuz ipuçları ve görev açıklamaları ile karşınızdayız. Ayrıca *Commandos*'un tam çözümü de sizleri bekliyor.

Bize yazın:
PC GAMER TÜRKİYE
Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr

Tom Clancy's Rainbow Six, Bölüm 1

Hazır ol, asker! Red Storm'daki uzmanların verdiği bu multi-player ipuçları ile görevleri başarıyla bitireceksiniz.

Rainbow Six, şu an piyasadaki en iyi oyunlardan biri olmasına rağmen, çok oyuncu ile oynamaya kalkıştığınız zaman kelimenin tam anlamıyla canınızı çıkarıyor! İşte bu yüzden Red Storm Entertainment'ın kendi ekibinden yardım istedik ve rakibinizden daha uzun süre hayatta kalmanıza yardım edecek uzman tavsiyeleri aldık. Hayatımızı kurtaran bu stratejiler için Red Storm'dan Thomas Devries ve Wendy Beasley'e özellikle teşekkürler...

Adım 1: Rainbow Six İçin On Adet Püf Noktası

1. İçinde bulunduğunuz bölümü iyi bilin.
2. Malzemelerinizi bölüme göre ayarlayın.
3. Adversarial modda *herkes* 2. sınıf zırhla oyuna başlar.
4. Çevreyi kendi avantajınıza kullanın. Neden kamuflaj kullandığınızı sakın unutmayın.
5. Flashbang'ler kendi adamlarınıza zarar vermez!
6. Her zaman arkanızı kollayın.
7. İki kişilik takımlarda arkadaki eleman, Heartbeat Sensor kullanır.
8. En iyi strateji, az önce kullandığınızdan farklıdır.
9. Bottleneck'e ilk ulaşan kazanır!
10. Hareketsizken çok daha rahat nişan alırsınız. Telaşlanmayın.

Adım 2: Doğru Malzemeleri Kullanın

ANA SİLAH - GENEL KULLANIM:
Her şey ortama bağlı. Genellikle CAR-15'i isteyeceksiniz. Karşı takımın zırhını delip geçme yeteneği var ve üstelik hedefleme mekanizması da aynı delme gücündeki M-16A2'den daha hızlı çalışıyor. Çevre bakımından ise en çok işe yarayan silah bu. Uzaktan vurmak için iyi sayılabilecek bir zoom yeteneği var ve silahın boyu sayesinde yakın savaşta çok çabuk odaklanabiliyorsunuz. Tabii ki bazı durumlarda değişik silahlar isteyeceksiniz.

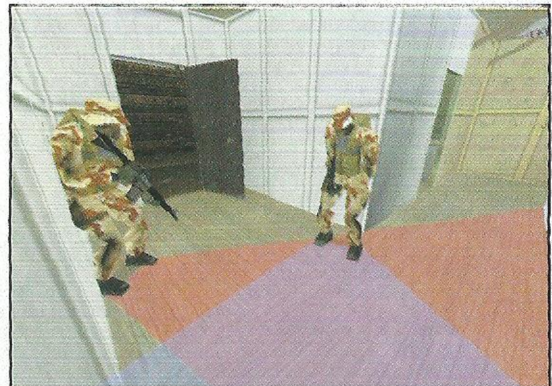
DIŞ ALAN (AÇIK SAHA DÖVÜŞÜ):
Geniş ve açık alanlardaki savaşlar için en iyi silah M-16A2'dir. Bunun nedeni de (yukarıda söylenmişti) bu silahın oldukça iyi zırh delme gücü ve üstün zoom yeteneğidir. Uzaktan ateş etmek için harika! *Bu silahtan en iyi verimi almanın püf noktası,* tek atış modunu seçip eğilerek ateş etmektir. Tek atış modu tercih edilir; çünkü silah tam otomatik moddayken ve dürbün kullanılıyorken çok fazla geri tepiyor ve hassaslığınızı düşürüyor. Üçlü atışlar da tekliler kadar etkili; ancak bu durumda mermilerinizi su gibi harcayabilirsiniz. *Cephanenizi tutumlu kullanmanız son derece önemli.*

Eğilmiş durumda durmanız gerekmesinin sebebi de düşmandan kaçınmaktır. *Kendinizi düşmana hedef olarak çok fazla belli etmemelisiniz;* çünkü M-16A2 yeni bir hedefe kilitlenirken en çok zaman harcayan silah. Uzaktan ateş etmeniz bitip de daha kısa menzildeki hedeflere yöneldiğinizde, üçlü atışa geçmeniz (veya usta bir nişancı değilseniz tam otomatik modu seçmeniz) yerinde olur.

BİNA İÇLERİ (YAKIN SAVAŞ):
İşte işlerin biraz karıştığı alanlar. Görevinizin ne gerektirdiğini gerçekten çok iyi bilmeniz gerekiyor. Ama yine de şu ipuçları işinize yarayacak:

Benelli M1 Tactical 12-Gauge Shotgun, yakın savaş için gerçekten çok uygun. Kilitli kapılar olan görevlerde bunları Benelli ile rahatça dağıtabilirsiniz. Ayrıca rakibiniz birkaç metre uzaktayken vücudunun ortasına yiyeceği tek bir Benelli kurşunuyla yere serilecektir. Dikkat etmeniz gereken tek nokta yeteri kadar yaklaşmak. Taşıyabileceğiniz mermi sayısının sınırlı oluşu biraz sinirinizi bozabilir. Bu silah kesinlikle yalnız başına kullanmak için uygun değil, daha çok destekleyen kişi rolündeyseniz işinize yarayacak.

HK MP5-A2, silahların içinde en sağlam olanı. *En iyi şekilde kapalı alanlarda* kullanılıyor; ama biraz daha geniş alanlarda da fena değil (ancak iyice uzak menzillerde zayıf kalıyor, zoom yeteneği de orta karar). MP5-A2'nin tek kötü özelliği, zırhı delip geçecek kadar güçlü olmaması. Eliniz sağlamsa ve kafaya ya da bacaklara çabuk bir şekilde nişan alabiliyorsanız kesinlikle bunu ana silahınız haline getirin. Ancak unutmayın ki göğüse yaptığınız


İki katlı Killhouse senaryosundan alınan bu görüntüde ateş menzilleri, birbirinin içine geçen çiftler sayesinde koridorlar kontrol altına alınmış.

atışlar adamınızı her zaman öldürmeyebilir.

HK MP5SD5 ise sessizlik isteyenler için tek çare. Bu silahla yapılan atışların nereden geldiğini anlamak çok zor, bunun yanında namlusundan diğer silahlardan çok daha az alev çıktığı için etrafa çok ışık saçmıyor. Birçok kişi, karanlık bir köşede saklanıp hareket eden birilerini vurmaya çalışırken tetiği her çekişinde namludan çıkan ışık yüzünden kendini ele vermekten nefret eder. Bu silah sizi gerçekten gizli tutuyor. Dezavantajı ise diğer MP5'lerden daha az durdurma gücüne sahip olması, kullanılan susturucu yüzünden böyle bir kötülüğü var.

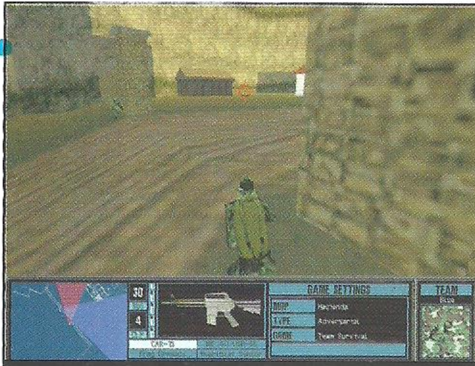
MP5K-PDW aynı zamanda "My Little Buddy" olarak da biliniyor. İş küçük alanlarda savaşmaya gelince daha iyisi yok. Hedefleme mekanizması çok hızlı ve çabucak kilitleniyor. Diğer MP5'lerden çok daha iyi bir seçim; çünkü en yüksek atış hızı bu silahta. Bir anda düşmanın vücuduna mermilerinizi doldurabiliyorsunuz. Ama işin bir de diğer tarafı var. En yüksek verimi elde etmek için tam otomatik modda kullanmanız gerekiyor. Ama eğer tetiği çeken eliniz iyi değilse sık sık şarjör değiştirmeniz gerekecek ve ne olduğunu anlamadan cephaneniz tükeneceği için ikinci silahınıza geçmek zorunda kalacaksınız. Yanınıza ek bir takım birinci silah şarjörü alarak bu sorunu çözebilirsiniz ama bu daha çok ustaların kullanması gereken ve açık alanlara hiç de uygun olmayan bir silah.

İKİNCİ SİLAH:

İkinci silahınızı seçerken göz önünde bulundurmanız gereken en önemli nokta, sessiz olmak isteyip istemediğiniz olmalı. Eğer stratejiniz içeri sızıp birkaç adam öldürmeyi ve MP5SD5 dışında bir silahla oradan kaçmayı gerektiriyorsa kesinlikle HK .40 USP-SD'yi kullanın. Ama tabanca kullanmanız gerektiğinde herhalde en son bu silahı istersiniz, çünkü sonuçta birkaç adım ilerinizdeki birini öldüreceksiniz. Bu tür işler için zırhı delip geçen bir şey isteyeceksiniz, bunu sağlayan silah da HK .45 MARK23.

DİĞER EŞYALAR:

İşin en zevkli yanı bu. Nerede ve nasıl savaşmanız gerektiğini kesinlikle bilmeniz gerekiyor. Genelde her zaman bir Heartbeat Sensor (HBS) taşıyacaksınız (kalp atışı sensörü). Kendinizde de bir tane bulundurun; çünkü takımdan bir tek siz hayatta kaldığınız zaman buna ihtiyacınız olacak. HBS'in en kullanışlı olduğu yerler merdivenler; çünkü bir alt ve bir üst kattaki düşmanları da hemen algılayabiliyorsunuz. Bunun dışında parça tesirli bombalar ve Flashbang'ler de taşımak isteyebilirsiniz. Parça tesirli bombalar açık alanlarda size pek zarar vermiyor, menzilleri yaklaşık 10 metre kadar. Ama dar alanlarda kullanırken çok dikkatli olmalısınız. Parça tesirli bombalardan birini kullanmadan hemen önce haritaya göz atarak kendi takımınızdan adam olup olmadığına bakın. Takım arkadaşlarınızın gümbürtüye gitmesini istemiyorsanız Flashbang'leri kullanmayı öğrenin. Bunlar yakın savaşta çok kullanışlılar ve iki takımın klasik bir "kıskaç harekatına" girdiği durumlarda düşmanın dağıtılması için işaret verme görevini de mükemmel



Bu resimde, ilerleyen bir grubu korumak amacıyla nasıl ateş açacağınız gösteriliyor. Haritadaki renkli üçgenler, ana Hacienda kapısının iki kenarındaki tetikçilerin görüş alanını belirtiyor. Şu anda iki birlik de bütün alanı kaplamış durumdalar.

bir şekilde görüyorlar. Ayrıca bunlar Double Bluff oyunlarında düşmanın rehinelerini yakalamak için de iyi bir yöntem.

Bazı görevlerde kapılara kurduğunuz tuzaklar için gözcülük yapmak eğlenceli olabilir. Bunu denemek istiyorsanız HBS giysili bir arkadaşınızın olması gerekiyor ki ne zaman ateşleyeceğinizi bilin. Bunun dışında birincil ve ikincil silah olarak üç av takımınız ve ek cephaneniz var. Av takımlarınızı sadece kullanmanızı gerektiren oyunlar için saklayın. Ek cephane taşımanız gereken tek durum Benelli tüfeğini kullandığınız durumdur. Eğer bunun dışında ek cephaneye ihtiyaç duyuyorsanız hiç de iyi bir nişancı olmadığınızı bilin!

Adım 3: Karakter Türlerinizi İyi Bilin

ASSAULT

Bu, size en iyi hedefleme hassaslığını verdiği varsayılan ayardır.

DEMOLITIONS

Oyunda kapalı alanlar da bubi tuzağı kurmanızı çok kolaylaştırır ve hızlandırır.

ELECTRONICS

Bu özelliğin en çok işinize yaradığı alan kapılar. Kilitli bir kapıyı maymuncukla birbuçuk saniye gibi bir sürede açabiliyorsunuz.

RECON

Buradaki avantajınız ise sessiz hareket edebilmek.

Adım 4: Taktikler

Aşağıdaki öneriler, düşmanın yerini bildiğiniz varsayılarak verilmiştir.

ODA TEMİZLEME

Bir odayı temizlemenin birkaç yolu vardır. Öncelikle bütün takımınızı tek sıraya sokup, odanın kapısının olduğu duvara dayayıp bekleyin. Bu konumu aldıktan sonra sıradaki ilk adam kapıyı tutmalı ve düşmanların dışarı fırlamasını önlemeli. Sıradaki ikinci adam da açık kapıya doğru yaklaşarak içeri parça tesirli bir bomba atsın (patlayacak yerle aynı hizada olmamaya dikkat ederek).

Parça tesirli bomba kullanmadan odayı temizlemek için (genellikle bir flashbang'den sonra odaya dalmak isteyeceksiniz) gözünüzü kırpmadan içeri dalmanız gerekiyor. Kapıdan ilk giren kişi bir köşe seçmeli ve kapı eşiğinden geçip o köşeye doğru duvar dibinden ilerleyip ve önüne çıkanları haklamalı. İlkinin hemen arkasından gelen ikinci adam da ters köşeyi almalı ve yine duvar dibinden ilerleyerek önüne çıkan düşmanları etkisiz hale getirmeli. Düşmanlar öldürüldükten sonra odadan hemen çıkmaya bakın; çünkü bu sizi içeride sıkıştırıp bombala-



İkili olarak hareket eden takımlarda arkadaki adam her zaman HBS'lerle düşmanın yerini belirlemeli. Öndeki adam da hazır bulundurduğu silahla arkadakini korumalı.

mak amaçlı bir tuzak da olabilir.

ODA TEMİZLEMEDE SAVUNMA

Bir oda temizlenirken gösterebileceğiniz en iyi savunma, tek çıkışlı bir odaya tıkılıp kalmamaktır. Yine de başka şansınızın olmadığı durumlarla karşılaşacaksınız. Odanıza parça tesirli bir bomba atılırsa, bombanın atıldığı yöne doğru koşun. Böylece 40/60 gibi bir şansla bombayı atanı, silahını henüz hazırlamamış bir şekilde yakalayabilirsiniz. Diğer türlü, yani düşman odanıza dalıp işgal etmeye kalkışırsa bu sefer de mobilyaların arkasına gizlenin (böylece düşmanın hedef alanı küçülmüş olur) ve kapıdan geçenlerin üzerine mermilerinizi boşaltın. Odadan olabildiğince çabuk çıkın; çünkü çok geçmeden içeri bir bomba atılabilir.

BEŞ METREDEN KISA MESAFELERDE SAVAŞ

Bununla çok sık karşılaşacaksınız. Her nedense insanlar bu mesafelerden atış yaparken saçmalıyorlar (büyük ihtimalle karşılaşma çok beklenmedik olduğu için böyle oluyor, mesela iki rakip bir köşede birbirinin karşısına çıkıyor). Kapalı ve küçük alanlarda tam otomatik modda savaşmaya dikkat edin, böylece düşmana en büyük zararı verirsiniz. Buradaki sorun da şu: Genellikle her on seferden üçünde iki tarafın da cephanesi bitiyor ve yamulup kalıyorlar. Bu olduğu zaman hemen düşmanınızın üstüne doğru koşun ve onu geri iterek afallamasını sağlayın. Sonra bu afallama anından yararlanarak boş bulduğunuz tarafına geçin, ikinci silahınızı çıkarın (çünkü böylesi silahı tekrar doldurmaktan biraz daha hızlı) ve arkadan mermilerinizi vücuduna doldurun. Eğer siz vurmadan düşman bir odaya kaçmayı başarırsa (büyük ihtimalle silahını doldurmak için) az önce anlatılan oda temizleme tekniklerini kullanmaya hazır olun.

Adım 5: Haritayı Avucunuzun İçi Gibi Bilin!

Aşağıdaki stratejiler her harita için ayrı olarak verilmiştir; ancak iki tarafın da diğerini yok etmek için kıyasıya bir mücadele verdiği varsayılmıştır.

KILLHOUSE 2-STORY

Bölüme başlar başlamaz, parça tesirli bombalarınızla olabildiğince fazla düşman öldürmeye (çatıdan aşağı veya yerden çatıya doğru) bakın. İçeride ise hızlı hareket ederek merdivenleri güvence altına alın. Bu merdivenleri kontrol eden, bölümü de kontrol eder.

EMBASSY

Bir sürü kilitli kapı olması bakımından bu bölüm biraz karmaşık. Takımınızın en az bir üyesi Electronics uzmanı olmalı ki bu kapıları açmakla zaman kaybetmeyesiniz. İlk karşılaşmanın gerçekleşmesinin "bariz" olduğu yer binanın girişidir. İlk kattaki piyano odasından başlayan takım ya dışarı çıkmalı, ya da kendi üssünden yemek odasına doğru ilerlemeye devam ederek düşmanın ilgisini çekmeli. Böylece diğerleri olayı anlayıp üst kata çıkana kadar zaman kazanılmış olur. Başka bir olasılık da ikinci kata çıkan merdivenlere deli gibi bir dalış yapmak ve düşmanın üssünün çıkışlarını tutmak olabilir. Üçüncü kattaki depodan başladığınız zaman ise olabildiğince hızlı koşup merdivenlerin orayı ele geçirin. O takımın diğer üyeleri de yangın çıkışını kullanarak birinci kata inmeyi denesinler. Buradaki amaç karşı tarafı makul bir yerde sıkıştırabilmek. Parça tesirli bombalar ve Flashbang'lerle işi bitirebilirsiniz.

CONGO MANSION

Bu bölümün tamamı ormanın girişinde geçiyor. Ormana giriş bölgesinden başlayan takım, CAR-15 veya M-16A2 dışında bir silah kullanmalı. Evin içinde başlayan takımın ilk yapması gereken şey ise şu gizli noktalara yerleşip düşmanı uzaktan haklamak: Taş duvarın delikleri, bodrum katın girişi, tavan arasındaki harap oda ve hemen üstündeki balkon.

Balkondan ve tavanarasından CAR-15'in ve M-16A2'nin parlak renkleri hemen seçilebilir, bu yüzden saldıran taraf öncelikle kulübenin arkasına gizlenmeli. Kulübeye doğru koşarken uzaktaki nişancıların dikkatini dağıtmak için flashbang'leri kullanabilirsiniz. Bunun dışında yapabileceğiniz neredeyse tek şey, adamlarınız kulübeye doğru koşarken evde nişancıların olduğu yerlere ateş açarak onları oyalamak olabilir. Kulübeye ulaştıktan sonra, eve doğru ilerleyişinizi sürdürmek için bombaları kullanmanız gerekecek. Düşmanın yerini bulmak için bir HBS kullanın ve kalan adamlarınızla işlerini bitirmeye çalışın. Veya orman yolunda çeşitli noktalara gizlenin ve düşmanın size gelmesini bekleyin.

Evden başladığınız zaman ise düşmanı patikada tutmaya çalışın. Bir veya iki kişiyi ormanın ağzına doğru sürüp dışarı çıkmak için çok korkak olanları öldürmek için içeri birkaç tane parça tesirli bomba sallayın.

OIL RIG

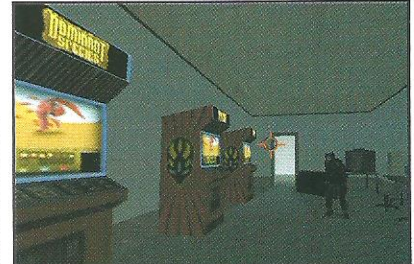
Burası gerçekten büyük bir yer. İleri atılın ve çiftler halinde savaşın. Merdivenleri tutmaya ve düşman hareketlerini HBS'ler yardımıyla algılamaya çalışın. Unutmayın, bölüm ne kadar büyükse düşmanı çembere almanız da o kadar önemlidir. Eğer onları etkisiz hale getiremezseniz sizin için büyük bir tehdit oluştururlar.

HACIENDA

Bu görevde bütün yapmanız gereken ana kapılardan geçmek. Yoldan başlayan takım, önce ikinci katta kapılara yakın olan avluyu kontrol altına almalı. Kapılara yak-



CONGO MANSION: Team Survival'da saldıran taraf, hızlı davranmalı ve nişancıların tetikte beklediği eve yaklaşmalı.


OIL RIG: Daha etkili olmak için çiftler halinde dolaşın ve düşmanın yerini anlamak için merdivenlerde HBS'lerinizi kullanmayı unutmayın.



EMBASSY: Team Survival oyunlarında karşı güçler arasındaki ilk karşılaşma büyük ihtimalle giriş salonunda olacak. Bunun gibi iki katlı bir odada HBS'leri kullanmak çok uygun.

laşmanın en etkili yolu, uzaktan nişan alma modundayken ve silahınız tek atışa ayarlıyken koşarak kapının sol kanadına yapışmak. Balkondan görülebilir bir yere geldiğiniz zaman uzaktan size nişan alan adam olup olmadığına bakın. Kimse yoksa hemen bir HBS kullanarak binanın sağ tarafında düşman hareketi olup olmadığını kontrol edin. Kapıya yaklaşın ve bir çapraz ateş oluşturun, bu arada kapıyı da siper olarak kullanın. Aynı zamanlarda hareket eden başka bir kişi veya grup da bu arada sağdaki tepeye (soldaki takım arkadaşlarının hafifçe arkasında) tırmanmalı. Sağ taraftan koşan kişi ikinci katı iyice kontrol etmeli ve düşmanın arka bahçedeki kulübeye kaçıp kaçmadığına çabucak göz atmalı. Her iki grup da alanı temizledikten ve yerlerini aldıktan sonra takım, teker teker Hacienda tarafına geçmeli ve olası tehditlere karşı bir HBS taraması yapmalı. Her zaman için ikinci katın uzak ucundaki avluya bakın, sizi oradan vurmak isteyecek nişancılar olabilir. Binaya girdikten sonra standart oda temizleme tekniklerini kullanın.

Oyuna bodrumda başlayan takım ise binanın dört köşesine yerleşmeli ve içeri girenlerden olabildiğince fazlasını etkisiz hale getirmeli. Eğer düşman binanın kenarına kadar gelebilirse, evin girişine kadar gerileyebilirsiniz. Bu arada gözünüzü HBS'te tutmayı sakın unutmayın. .

WATER RIDE

Bu bölümün yerleşimi her şeye uygun. Pervazlara olabildiğince çabuk ulaşmaya çalışın. Suya girmekten kaçının çünkü suda normalden daha yavaş hareket ediyorsunuz ve çıkan sesler yerinizi belli ediyor. Kontrol odalarını her zaman iki kez yoklayın; bunlar içine girip ateş etmek için çok uygunlar ve HBS'te pek kolay görünmüyorlar. Grup halinde dolaşın ve alanı parça parça ele geçirmeye çalışın.

DAM

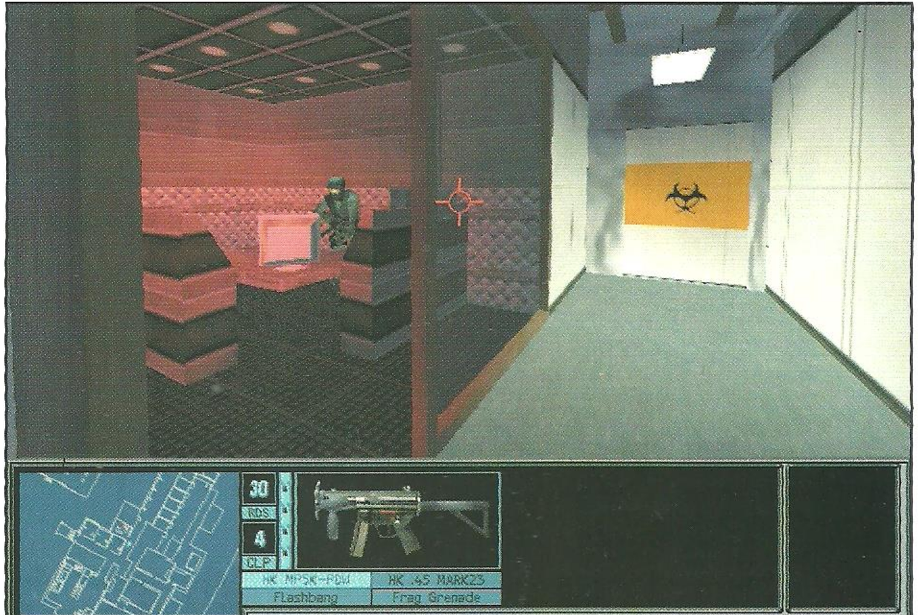
Bu görevde de Water Ride'daki sorunlar var. Yapabileceğiniz en iyi şey ya bütün odaları birleştiren üst kattaki hole çıkıp düşmanı etkisiz hale getirmek, ya da aynı işi tünelleri kullanarak yapmak. Bunun dışında yavaşça ilerleyerek bölümün ortalarına gelin, bu arada yüksek pervazlarda gizlenmiş ve keskin nişancılara dikkat edin ve her zaman arkanızı kollayın.

BIO LAB

Ana bina için yalnızca iki çıkış bulunuyor. Saldıran taraf olarak her zaman için birilerinin binanın arkasından dolaşarak sizi sırtınızdan vurmak üzere olduğu varsayımıyla hareket etmelisiniz. Binaya girmek için önce kapının yakınındakileri ve garajın oradakileri yok etmek için parça tesirli bombalar atın. Sonra da koridorları ve garajı temizlemek için ikinci bir bomba yağmuru başlatın daha sonra da ek kuvvetlerinizle üst katlara çıkmaya başlayın. İçeri girdikten sonra etrafı HBS'lerle tarayıp geri kalanları öldürün. Çemberinizden sızan düşmanlarınız sizi arkadan vurabilirler, bu yüzden her zaman için arkanızı güvence altına alın.



AIRPORT: İşin püf noktası kontrol kulesi. Ama nişancılar her iki tarafın da işine çok yarıyor. Üst kattaki pencereye çok yaklaşan birinin beynini dağıtmak hiç de zor değil!



BIO LAB: Bütün girişleri tutun ve ana yapıya saldırmaya çalışan düşmanları etkisiz hale getirin. İçeri girdikten sonra da oda temizleme taktiklerini en iyi şekilde uygulayın.



MINT: HBS kesinlikle gerekli. Parmaklıklı kapıların oralarda özellikle dikkatli olun; çünkü buralarda pusu olabilir.

Garajdan başlayan takım ise derhal binanın arka kısmında küçük bir grup yollamalı. Diğerleri de hem garajın dışında (garajın ağzına paralel bir şekilde ateş etmeye hazır biçimde), hem de dolapların olduğu odanın hemen dışında (büronun çıkışına yönelmek üzere) mevzilenmeliler. Bu yerleşim tamamlandıktan sonra takımınızın geri kalanını uzaktaki çitlerin oradaki kulübeye yollayın. Her zaman için bombalarınızı hazır bulundurun.

AIRPORT

Bu görevin püf noktası kuleyi ele geçirmek. Kuleye en uzak noktadan başlayan takım, uçak pistini aşarak en az iki kişiyi kontrol kulesine en yakın durumda olan ışık dizisinin oraya yollayabilmeli. Bunlardan biri pistin en uzak tarafındaki ışık dizisinin orada kalmalı. Onun görevi önce camları kırmak ve sonra da kulenin arka tarafından çıkan düşman olup olmadığına bakmak. Diğer adam da hiç durmadan kontrol kulesinin dibine doğru koşmalı ve parça tesirli bomba atmaya hazır olmalı. Bütün bunlar olurken takımın başka bir elemanı, hangarın ön kapısını açmalı ve hem kuleye ulaşmak, hem de hangardan dışarı fırlayıp bombacı adamlarınıza ateş açmak isteyen düşman kuvvetlerine karşı hazırlıklı bulunmalı. Bu iki iş için kullanılmayan diğer elemanlarınız da hangarların arkasından dolanıp kulübelere ulaşmalı ve düşmanın arkanıza geçmesini önlemeliler.

Kuleye en yakın pozisyonda başlayan takım ise hemen kuleye doğru hamle yapmalı. Kule, bütün alanı olduğu gibi görebileceğiniz harika bir ateş noktası. Ancak düşmanın da bunu bildiğini ve sizi engellemeye çalışacağını unutmayın.

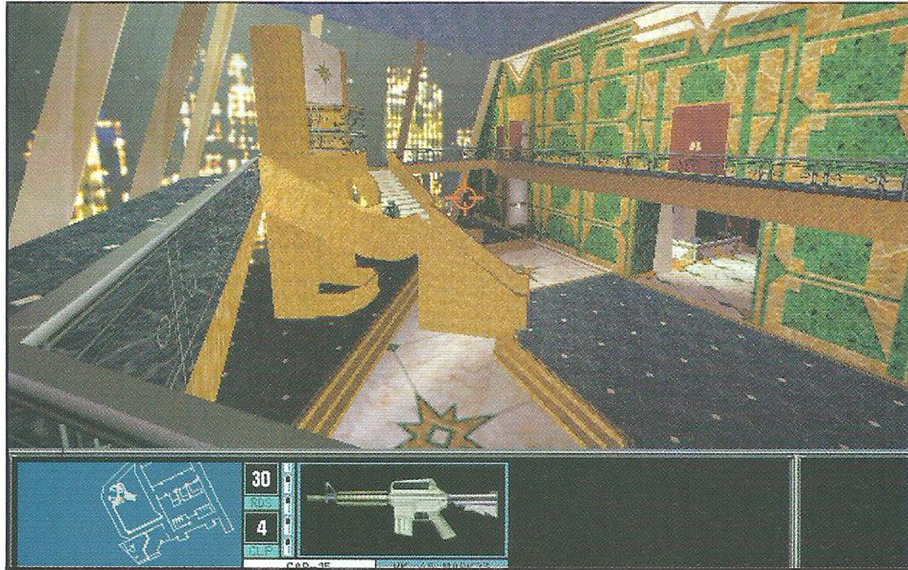
Hangardan dışarı fırlayıp en az bir kişiyi binanın birinci katına sızdırın ki, aşağıdan birileri binaya girip üst kattaki adamlarınıza ateş açmasın. Eğer adamınız varsa çitin oraya bir asker daha yerleştirerek düşmanın önünü kesin. Hala daha elinizde adam kaldıysa onları da hangarın arka tarafındaki kulübelere yollayın ve kuledeki nişancılarınızla birlikte ölümcül bir çapraz ateş oluşturmalarını sağlayın.

MINT

Bu görevde önemli olan iki nokta, düşmanın yerini HBS'lerinizle belirlemek için merdivenleri kullanmak ve dışarı fırlayıp düşmanı etkisiz hale getirmeye yardım etmekten hiçbir zaman korkmamak. Parmaklıklı koridorlarda ve baskı odasında işlerin iyice kızıştığını da aklınızda bulundurun.

SHIP

Bu görev, sadece merdivenlere doğru yapılan bir yarış. En iyi strateji, merdivenleri sık sık bombalayarak yoklamak ve arada sırada HBS'lerle tarama yap-



SKYSCRAPER: Bu bölüm gemi görevine çok benziyor. Çok önemli olan bu tavan arasına ulaşmayı imkansız kılmak için asansör bakım tünellerini kullanabilirsiniz. Bu tünelleri denetim altında tutmalısınız.

mak. Bu bölümde sabırlı ve saldırgan olmak sizi zafere ulaştıracak.

ESTATE

Her iki takım için de zorlu bir görev. Evde başlayan takım, arka pencerelerin ve garajın oradaki anahtar noktaları ele geçirmek zorunda. Nehirin oradan başlayan takım, ilk önce pencerelerden fırlamalı ve bu pencerelere yakın düşmanları mıhlamak için bir nişancı yerleştirmeli. Diğer grupları ise bahçenin kenarlarından ilerleterek pencereleri güvenceye alın ve garajdan açılan çapraz ateşi temizleyin. Garaja en yakın durumda olan grup bombalar atarak düşmanı yok etmeye ve o alanı ele geçirmeye çalışsın. Mümkün olursa arka bahçedeki nişancı, kırık camlardan eve girerek odaları temizlemeye başlayabilir. Sol taraftan ilerleyen takım ise ön bahçeyi ve ön kapıyı kontrol altına almalı. Ana saldırıdan geriye kalanlar da merdivenlere yönelmeli ve düşmanın geri kalanıyla mücadele etmeli.

SKYSCRAPER

Bu görev de gemi görevine çok benziyor, sadece burada iki farklı savaş var. Her iki taraf da ya asansörü ya da yangın merdivenlerini (veya ikisini birden) ele geçirmek peşinde.

ROAD AMBUSH

İşte bu görev nişancılar için biçilmiş kaftan. Daha da iyisi, kimin nişancıları vurmakta üstün olduğunu anlamak için de çok uygun. İki takım, haritanın ortasındaki kavşakta karşılaşıyor. Bu noktada her iki takımın nişancıları virajdan bakarak karşı tarafın adamlarını vurmaya çalışacak. Esas olarak iki önemli nokta var. Kamyonun yanından başlayan takım, köprünün yakınındaki eğimli çıkıntıya bir veya iki adam yerleştirmeye çalışmalı. Böylece haritanın ortasındaki köprüyü rahatça gözetim altında tutabilirsiniz. O takımın diğer elemanları da yoldaki viraja doğru ilerlemeliler. Zafere ulaşmanın en sağlam yolu, birkaç kişiyi yolun karşısındaki ışık jeneratörlerine ulaştırmak sonra da köprüye doğru ilerlemek. Köprünün bitmemiş tarafından başlayan takım ise haritanın ortasına doğru ilerleyecek. En az bir takım üyesi, köprünün kenarında bir yerlere yerleşmeli, bu sırada başka bir adam da köprünün sağ kenarına koşup yolun kesildiği yere gizlenmeli. Böylece geri kalan bütün takım üyeleri yoldaki viraja doğru ilerleyebilir.

Bu takımın zafere ulaşmasının tek yolu, virajın diğer tarafında park etmiş olan kamyonete ulaşmak. İşin püf noktası, nişancıları temizlemek. Bunu becermek için de aynı anda iki grupla birden saldırmalısınız. Kamyonete yakın olan nişancıyı vurmak için orta köprünün sağ üst tarafındaki adamınıza ateş açma emri vermeli ve aynı anda başka bir takım üyenizin köprünün altındaki yoldan ilerleyip işaret levhasının oralara üçlü ateşle ateş etmesini sağlamalısınız. Orta köprüdeki nişancıları vurmak için ise Mavi takım hızla ışık jeneratörlerine ilerlemeli ve köprünün üst tarafıyla yoldaki virajın sağ tarafına rastgele ateş etmeli. Bunu yaparken iki taraf da adam kaybedecek. Bol şanslar...

ATHLETE'S VILLAGE

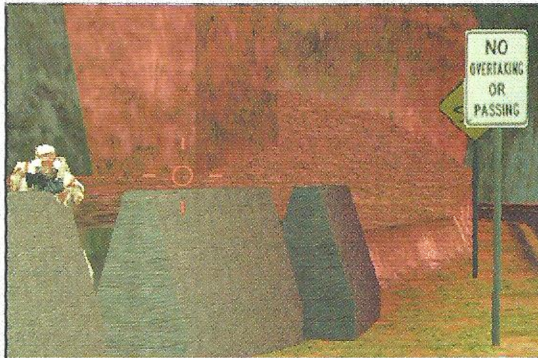
Bu bölüm çok geniş. Gruplar halinde dolaşın ve her köşenin arkasını HBS'lerinizle kontrol edin. Eğer mümkün olursa ortadaki holleri ele geçirmeye bakın. Bunları ele geçiren taraf, diğer grupla birlikte hareket ederek düşmanı küçücük alanlarda kıstırabilir. Bombaları sıkça kullanacaksınız.

BIO DOME

Yine bir kuşatma görevi. Küçük gruplar halinde dolaşmalı ve düşmanın yerini hemen belirlemelisiniz. Bu görevi özellikle zor hale getiren şey, çok geniş olması. Arama takımlarınızı birbirinden çok fazla uzaklaştırmayın; çünkü bir anda kendinizi bir pusunun ortasında bulabilirsiniz. Bio Dome tesislerinin yapısı yüzünden bir dizi tehlikeli manevra yapmanız gerekecek; ama çatışmalar genelde iki yerde oluyor: Merkez kubbenin oradaki ana merdivenlerde ve güvenlik noktalarında. Kendinizi korumanın yolu, her zaman için önünüzdeki ve arkanızdaki kapıları kollayan birilerini bulundurmak.



BIO DOME: Güvenlik noktalarından birine ölümcül tuzaklar kurun. Düşmanın HBS'lerini yanıltmak için çok düzeyli bir pusu en iyi yol.



ROAD AMBUSH: M-16 A2'nizi kullanın ve tek atışa ayarlayın. Hassas bir uzak mesafe nişancısı sizi zafere ulaştıracaktır.

HİLELER

İşte hayatınızı kolaylaştıracak, en azından daha fazla eğlenmenizi sağlayacak bazı hileler. Oyundaki konuşma kutusunu açmak için ENTER'a basın ve aşağıdakileri yazın. Dikkat: Bu hileler, sadece tek kişilik oyunda geçerli!

- **1-900** – Abartılı nefes alma efekti
- **5fingerdiscount** – Cephanenizi sonuna kadar doldurur
- **avatargod** – Oyuncuyu ölümsüz yapar
- **teamgod** – Bütün takımınızı ölümsüz yapar
- **bignoggin** – Koca kafalar modu
- **meganoggin** – Dev gibi kafalar modu
- **Explore** – Zafer için gerekli koşulları açıp kapatır
- **No-brainer** – Düşman AI'sini açıp kapatır
- **Silentbutdeadly** – Hareket ederken.... şey.... yellenmenizi sağlar
- **Turnpunchkick** – Karakterler iki boyutlu hale gelir

ekran kartı

Diamond kullananlar arasında yapılan araştırmalarda kullanıcıların ekrandaki görüntüyü gerçek zannetmelerinden dolayı bazı sorunlar yaşadıkları saptanmıştır. Ayrıca Diamond'ın görüntü kalitesinin bağımlılık yaptığı saptanan diğer bulgular arasındadır. Beklenmeyen bir etki görüldüğünde Karma'ya başvurabilirsiniz.

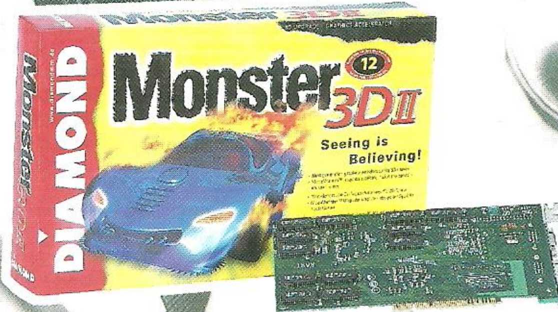
diamond'ın yan etkileri!

KARMA INTERNATIONAL

KARMA DONANIM YAZILIM SANAYİ VE TİCARET A.Ş.
• İSTANBUL (0212) Tel: 233 30 30 Faks: 296 18 29 • ANKARA (0312) Tel: 478 32 21 Faks: 478 05 90
• İZMİR (0232) Tel: 441 82 95 Faks: 441 82 98 • http://www.karma com.tr

Diamond Monster 3D II
"En hızlı 3 boyutlu grafik hızlandırıcı kart"

- Güçlü 3 boyutlu FX II Voodoo 2 işlemci
- 12 MB EDO DRAM bellek
- Saniyede 60 kare oyun ekranı
- 2 kartla saniyede 100 kare oyun ekranı
- 130 MHz RAMDAC
- Glide Direct 3D, Mini GL desteği



DIAMOND
MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

http://www.diamondmm.com

SANART

Tom Clancy's Rainbow Six, Bölüm 2

Sizi zafere taşıyacak tek kişilik stratejiler!

İlk bölümüzde Red Storm Entertainment'dan arkadaşlar Rainbow Six'in zorlu multi-player oyununda rakiplerinizi alt etmek için gerekli olan her şeyi size verdiler. Şimdi oyunun tasarım ekibi size tek kişilik senaryolar için temel ve ileri düzeyde eğitim verecekler. Bunlardan daha iyi tavsiyeleri hiçbir yerde bulamazsınız. Öyleyse okumaya başlayın!

PLANLAR HAKKINDA NOT: Tek kişilik görevlerin stratejik planlama aşamasında size yardımcı olması açısından oyunun tasarımcıları, bize her senaryo için hazır plan dosyaları da ulaştırdılar. Bunlar elbette ki "mükemmel planlar" değiller (aşağıda da okuyacağınız gibi öyle bir şey zaten yok);, ama size büyük kolaylıklar sağlayacak ve sorunsuz çalışan planlar... *PC Gamer* ile gelen CD'de bu planların hepsini bulabilirsiniz. Ya da aynı planları Web sitemizden indirmeniz de mümkün (*http://pcgamer.ign.com/static/features/r6plans.shtml*). İyi şanslar asker!

"Mükemmel plan" efsanesi

Rainbow Six'te o kadar çok rastgele etken var ki, ne kadar akla yatkın olursa olsun belli bir planın her seferinde başarıya ulaşacağını söylemek anlamsız. Teröristlerin izlediği rota her seferinde değişiyor, üstelik bir düşmanı tam olarak öldürmediğiniz zaman kaçarak hiç tahmin etmeyeceğiniz yeni bir pozisyon alabiliyor. Bazen takım arkadaşlarınız istemeden kötü bir gürültü çıkarıyorlar ve teröristler gelerek etrafı kolaçan ediyor (ilk gelenlerin ardında genellikle küçük bir ordu bulunuyor). Bütün bunlar "mükemmel" gibi görünen bir planın ayağını kaydırabilecek olaylardan yalnızca birkaçı.

Bu yüzden, plan yaparken aşama aşama yapın. Planınızın bittiği yere kadarki olayları birkaç kez üst üste oynayıp test edin. Gerekli değişiklikleri yapıp planı kurmaya o noktadan devam edin. Bazen bir plan "bir an için kötü görünebilir", bir anlık delilikle hemen kaldırıp atmayın. Sorunların ortaya çıktığı yeri belirleyin veya onları gidermeye çalışın ya da tamamen plandan silin.

İyi bir plan yapmanın yolları

Zafere giden planı yapmanın ilk adımı, hem malzemeleri, hem de onları kimin kullandığını iyi bilmektir. Bunu henüz yapmadıysanız alıştırma görevlerini tekrar edin ve malzemelerinizle onların gerektirdiği yetenekleri iyice belleyin. Farklı adamlardan oluşan farklı takımlar, sizi zafere (veya yenilgiye) taşıyabilir. Takımınızda kullanabileceğiniz her bir karakterin on adet özelliği vardır. Bunların arasında, bomba imhasında ne kadar başarılı olduğu ve liderlik sıfatlarının iyi olup olmadığı da bulunur. Bu puanlara çok dikkat edin! Bu oyunun en önemli noktası, hangi görevde kimi kullanacağınızı ve nedenini iyi bilmek. Stratejinize en uygun kombinasyonu bulmak için takım görevleri hakkında önceden denemeler yapmak işinizi çok kolaylaştıracaktır.

Karşılaştırma yapabilmek amacıyla personel listenizdeki farklı askerleri deneyin. Daha sonraki zor senaryolarda kullanabilmeniz için Ding Chavez gibi anahtar isimlerin ilk görevler boyunca hayatta kalmasını sağlamalısınız.

Bu ayki *PC Gamer* CD'sindeki hazır planlar bu baş belası çevrelerde size kesinlikle taktik destek sağlayacak. Bu planları web sitemizde de bulabilirsiniz.

Üniforma Seçimi

Bütün görevlerin başında uygun üniforma seçimi yapılır. Üniformanız iki şeyi belirler: Düşman ateşinden korunma miktarınız ve hareket ederken çıkardığınız gürültü. Light daha az korur; ama giyenin gizlenme yeteneğini çok artırır, Heavy en yüksek korunmayı sağlar; ama çok uzaklardan bile duyulabilir. Medium ikisinin ortasıdır.

Farkı gözlerinizle görmek (ve duymak) için Open Training'e gidin ve City Street'i yükleyin. Etkin olan listeye şu üçünü ekleyin: Bir keşifçi, bir saldırgan ve bir tahrip elemanı. Bunlar otomatik olarak sırasıyla hafif, orta ve ağır üniformalarla göreve başlayacaklar. Her birini ayrı bir takıma yerleştirin ve her birine farklı bir rota verin. Tahrip elemanını seçerek göreve başlayın.

Öncelikle tahrip elemanı olarak etrafta dolaşın. Dikkatle dinlerseniz malzemelerinizden gelen gürültüleri duyacaksınız. Bunlar, her ne kadar rastgele olarak yaratılsa da koşarken ve ağır eşyalar taşırken daha çok duyuluyorlar. Sık sık durup kalkın. Geriye gidin. Yana kayın. Üniformanın ne kadar "gürültülü" olduğunu anlayacaksınız. Şimdi de keşifçi



Doğru üniformanın seçimi tek kişilik senaryolarda hayati bir mesele. Her görevde gizlilik ve korunma arasında yerinde bir denge kurmak zorundasınız.

konumuna geçin ve aynı şeyleri yapın. Aradaki farkı gördünüz, değil mi? Hafif üniformalı bu eleman neredeyse hiç ses çıkarmıyor. Orta donanımlı saldırgan ise ikisinin arasında bir yerde bulunuyor.

Silahların ateş etmesiyle karşılaştırıldığında bu sesler, çok düşük kalsa bile yeterince yakınınızda olan teröristler bunları duyabiliyor. Bir odaya dalıp burnunuzda bir teröristin namlusunu gördüğünüz anda anlayın ki sizin sesinizi uzaktan duyup ona göre önlem almışlar.

Başka bir önemli nokta, birkaç farklı karakterle oynayıp gizlenme yeteneğinin üniformayla nasıl uyuştuğuna bakın. Keşifçi kıyafeti giyen Maldini (gizlenme yeteneği 100) son derece sessizdir. Diğer yandan Jorg'a (gizlenme yeteneği 67) ağır bir üniforma giydirdiğinizde özellikle de koşarken bir buzdolabından farksız ve korkunç sesler çıkacaktır.

Peki o namussuz kurşunlardan nasıl korunacaksınız? En başta şunu belirtelim; ağır vücut zırhı bile yalnızca tabanca atışlarına ve hafif taramalı kurşunlarına karşı dayanıklıdır. Karşınızdakinin bir AK-47'si, CAR-15'i veya M-16'sı varsa zırh hiçbir işinize yaramaz. Böyle bir durumda hafif zırh da kullanabilirsiniz, en azından daha sessiz olur. Neyse ki oyundaki birçok teröristte Uzi'ler veya tabancalar var. Vücuda giyilen zırh, bu silahlara karşı çok etkili. RAINBOW'daki vücut zırhı, birçok kurşunu rahatlıkla tutuyor ve içine geçirmiyor.

Light ve Medium zırhlar göğüsü ve gövdeyi kapatıyor, ağır zırhlar ise göğüs ve gövdeye ek olarak karın bölgesini (hatta bazen bir Lexan yüz maskesi sayesinde yüzünüzü bile) koruyor. Bunu görmek için bir takım elemanınızın göğsüne tabancayla veya MP5 ile biraz kurşun yollayın. Kurşunların gittiği yerler biraz bozulacak ama adam sendeleme-yecek bile. Aynı şeyi CAR-15'le veya M-16 ile yaptığınızda ise yara alacaklar, hatta büyük ihtimalle ölecekler (yelekteki kan lekelerine bakın). Şanslıysanız ve çok yakınında durmuyorsanız vücut zırhı, sizi bombalara karşı da koruyacaktır.

Bir planda kaç tane takım olması gerektiğine karar vermek

Bu biraz zor bir soru. Aslında görevin ne gerektirdiğine bağlı. Tam gizlilik gerektiren bazı görevlerde en iyisi, tek bir kişiden oluşan bir tek takım kullanmaktır. Bazı görevlerdeki amaçlar birbirlerinden o kadar ayrıdır ki ancak dört takımla başarıya ulaşabilirsiniz. Önemli olan, bir takımın bir alanı başarı ile kontrol edip edemeyeceğini ve belli bir işi yapıp yapamayacağını önceden kestirmektir.

Takımda kaç kişi bulunmalı?

Anafikir şu: Bir takımda ne kadar fazla kişi varsa onların birden çok işi yapmadaki işlevleri de o kadar yüksek olur (yani bir uzmanınız öldürülürse yedekte başka bir tane olacaktır). Büyük takımlar kurunca beliren sorun ise bunların çok gürültü çıkarmalarıdır (teröristler sizi daha kolay duyarlar). Daha da kötüsü takımınız, iyi nişancı bir teröristin önünde resmi geçit yaparsa bütün adamlarınızı tek tek kaybedebilirsiniz.

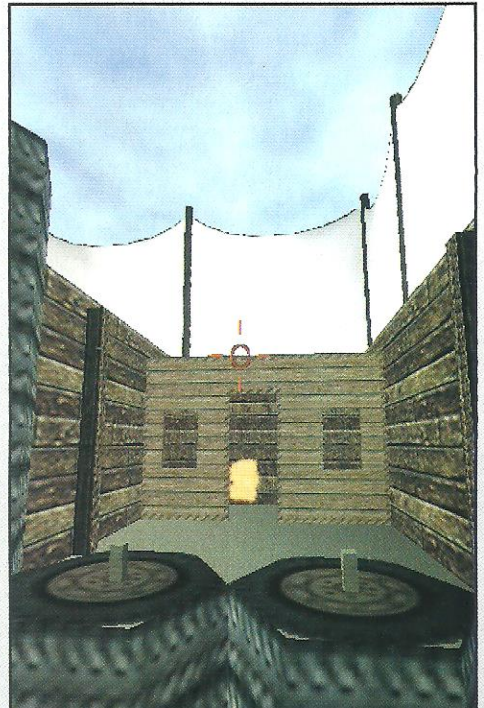
Malzemeleri belirlemek

Görevi olabildiğince etkili ve ekonomik bir şekilde yürütmeye çalışmalısınız. Hiçbir takım elemanınıza kullanmayacağı eşyalar vermeyin. Fazla eşya = fazla gürültü = uyanan teröristler = ölen takım elemanları = game over.

Farklı takımlarınızı iki farklı kamuflajdan biriyle donatabilirsiniz (her görevde size iki tane kamuflaj seçeneği sunuluyor). Bir örnek: Kırmızı takım: herkes siyah, Mavi takım: herkes tan, Yeşil takım: lider siyah diğerleri tan ve Altın takım: lider tan diğerleri siyah. Takımlarınızın nerede olduğunu görsel olarak kontrol etmekte çok faydalı olabilir.

Go-code'ları en iyi şekilde kullanmak

Go-code'ların iki önemli işlevi var: Birincisi takımınızı ani saldırılara hazırlamak, ikincisi de takımların başka bir konuma gidene kadar belirli noktaları korumalarını sağlamak. Go-code'larınızı planlarken işinize yarayacak bir ipucu, kodları ikiye bölmek. Buna örnek olarak saldırılarda yalnızca Alpha ve Beta koordinatlarını kullanmak gösterilebilir. Bu sırada Charlie ve Delta da belli noktaları korumak için kullanılır. Başka bir yöntem de mesela Kırmızı takım için yalnızca Alpha'yı, Mavi takım için yalnızca Beta'yı vs. kullanmaktır. Bu yöntem, ayrı zamanlara göre düzenlenen saldırılar için uygundur; ama bazen tek tuşla işi bitirmek istersiniz. Planlarınızı yaparken farklı takımlar için go-code'ları haritaya aynı anda yerleştirmelisiniz. Örnek vermek gerekirse: Kırmızı takımı 1 numaralı kapıya götürdükten sonra onlara Alpha go-code'unu verebilirsiniz daha sonra da Altın takıma geçip onları aynı odadaki 2 numaralı kapıya götürüp yine Alpha kodunu vermelisiniz. Takımınızın hareketini senkronize etmek için en iyi yol budur.



Çeşitli üniformalar ve uzman tipleri ile çevrede hareket etme pratiği yapmak için eğitim senaryolarını kulllanın. Böylece zayıf ve güçlü noktaları hakkında bir fikir edinin.



Hollywood Tarzı Savaş

Genel inanışın tersine, vücuda isabet eden bir kurşun onu kukla gibi oradan oraya sallandırmaz. 180 kiloluk bir kum torbasını alıp üzerine kurşun geçirmez yelek geçirir ve tabancanızı üzerine boşaltırsanız hareket bile etmeyecektir. Hem de hiç. Bir santim bile.

Gerçekten de, Hollywood filmlerindeki o gerçekçilikten uzak vurulma sahneleri, suçlulardan oluk oluk kan akmasını ve kurşun yaralarından şoka girmiş şekilde oradan oraya sallanmalarını görmeye alışmış polislere hiç de inandırıcı gelmez. Bu olabilir; ama çoğu zaman vurulma psikolojisiyle yere yığılırlar (yine bir film tekniği), aslında fiziksel olarak bir şey yoktur. Bazı durumlarda suçlunun göğsüne kurşun dolduran polislerin, silahlarının bozuk olduğunu veya ıskaladıklarını düşündükleri olmuştur,; çünkü hedefte tepki yoktur (suçlu dayanabiliyorsa ve beyinden ya da üst omurgadan yara almadıysa gerçekten de hareketsiz kalabilir).

Tom Clancy de bunu göstermekten memnunluk duyuyor. Bir düşmanı tam kalbinden vurmak için istediğiniz kadar uğraşın, kan kaybından ölüşünü görmek için birkaç dakika beklemeniz gerekebilir.

Operation Steel Wind

GÖREV 1

NOTE: Bu açıklamalarda zorluk derecesinin "Veteran" olduğu var sayılmıştır. "Elite" derecesinde oynarsanız işlerin biraz daha kızışmasına hazır olun.

Bu görev oldukça kolay. Büyükelçi ikinci katta bulunuyor ve çalışanlardan biri de hemen onun altında birinci katta. Sorun şu ki bütün girişler kilitli ve kapıların hemen arkasında bir sürü terörist elleri tetikte bekliyor. Çalışan kişi (Staff Member), teröristlerden biri tarafından kontrol ediliyor ve başka bir terörist de Büyükelçi'yi aramakla meşgul (bu terörist üçüncü kattan başlıyor). Büyükelçiyi binadan çıkarmadan veya onu arayan teröristi etkisiz hale getirmeden önce çok zaman harcarsanız oyunu kaybedersiniz.

Bunun olmamasını sağlamak için iyi bir strateji, binanın sol tarafındaki yangın çıkışı üzerinden üçüncü kata birkaç takım yollamak. Buradaki amacınız üçüncü katı kontrol altına almak. Merdivenlere ulaşmayı başaran rakiplere karşı önleminizi almakta gecikmeyin, zaten en fazla üç tane rakiple karşılaşıyorsunuz. Bu katı güvenlik altına aldıktan sonra takım(lar)ınızı Büyükelçi'nin bulunduğu yere gönderin (binanın sağ kısmındaki dönen merdivenleri kullanmanız lazım) ve ROE'nuzu "Escort" olarak değiştirin. Büyükelçi'yi peşinize taktıktan sonra artık güvenli olan üçüncü kata geri dönün ve yangın çıkışlarını son kez kullanarak onu güvenli bir yere çıkarın.

Staff Member'ı kurtarmak biraz daha zor. Çok iyi korunmasının yanı sıra birinci katta da bir sürü düşman var. Bu noktada en az iki tane ateş açan takıma ihtiyacınız var; biri rehineyi kurtarmak için, diğeri de başka teröristlerin işe burunlarını sokmalarını önlemek için. Staff Member'ı kurtaracak olan takım, birinci katın girişine doğru koşmalı (binanın sağ kısmında) ve kapıda beklemeli. Aynı anda ikinci takım da ya sola doğru gitmeli ya da arka tarafa doğru geçip sizin go-code'unuzu beklemeli. Herkes yerleştikten sonra haritanıza bir göz atın. Devriye gezinen düşman kapıya arkasını döndüğü zaman takımınızı içeri sıvıştırmaya bakın. Birini arkadan vurmak pek de onurlu bir davranış olmayabilir; ama işinizi kolaylaştırdığı kesin. Takım 2, öncelikle büyükelçiliğin arka ve sol kısmını temizlesin sonra da büyük merdivenlerin oradaki olası düşmanları etkisiz hale getirmek için harekete geçsin.



Takımlarınızın Belçika Büyükelçiliği'ne etkili bir şekilde girmeleri için yangın çıkışları çok uygun.

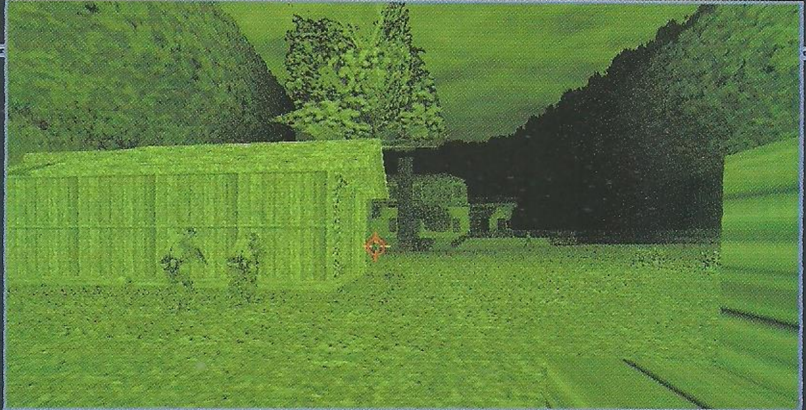
Operation Cold Thunder

GÖREV 2

Bu görevde sessizlik işin püf noktası. Parça tesirli bombaları falan bir kenara bırakın ve herkesin eline susturulmuş birer MP5-SD5 ile birer HBS verin.

Orman yolundan arka bahçeye girdiğinizde, balkonun tepesindeki ve çadırların oradaki çitteki bekçiyi (bazen bu adam patikada beliriyor, buna dikkat edin) temizlemeyi unutmayın. Öndeki muhafıza özellikle dikkat edin, siz bodruma giren takımı korumaya çalışırken tuğla duvarın üzerinden sizi vurabilir.

Bazen asi Hutu'lar, birinci katta iyi savunma pozisyonları alabiliyorlar ve bunlarla siz uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Onların konumlarının kolaylıkla rastgele bir hale gelebileceğini unutmayın. Zemin kat kontrol altına alındıktan sonra takımlarınızdan birini üst katlara yollayıp odaları tarayın, aynı anda da hızla bodrumdaki rehineye doğru gidin. Ayrıca rehinenin bulunduğu yere girmeden önce HBS'lerinizi kullanarak düşmanların yerlerini tespit etmeyi de unutmayın.



Bu görevde sessizlik, işin püf noktası. Parça tesirli bombaları falan bir kenara bırakın ve herkesin eline susturulmuş birer MP5-SD5 ile birer HBS verin.

Operation Angel Wire

GÖREV 3

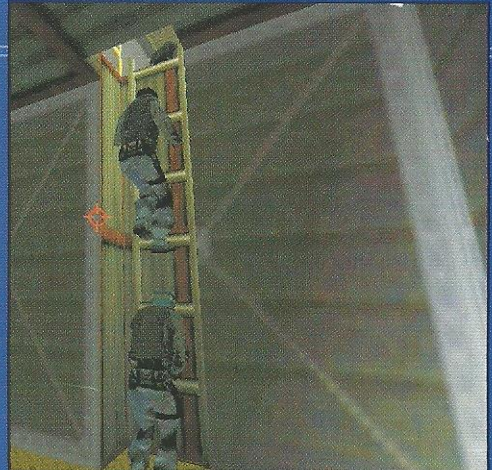
Geniş bir alanda geçen ilk göreviniz. Haritayı dikkatlice inceleyin ve göreve başlamadan önce kendinizi alıştırmak için keşif bilgilerine ve üç boyutlu görüntüye bakın. Yapmanız gereken şey üç tane takım kullanmak: Mavi saldırı takımıdır ve tahrip takımının yolunu açar. Kırmızı tahrip takımıdır ve ortalığı bombaya boğar. Yeşil takım ise rehinelerle ilgilenir. Burada yapabileceğiniz en iyi şey, PC Gamer'ın bu sayısında CD'de veya Web sitesinde bulabileceğiniz plan dosyasını kullanmaktır. Eğer Mavi takımla beraber savaşırsanız oldukça başarılı olacaksınız.

Kırmızıları ve Yeşilleri üst kata çıkarın. Merdivenden çıktıktan sonra kapıdan geçmeden hemen önce yukarı bakın, bir düşmanın ayaklarını göreceksiniz. Onu şimdiden devre dışı bırakın ki kafanız daha sonra rahat etsin.

Beklemede olan Yeşil takıma gitmelerini emredebilir (Charlie go-code'u ile) veya holdeki düşmanları kendiniz temizleyebilirsiniz. Rehinelerden hemen önce sizden tekrar Charlie bekleyecekler, bu komutu verdiğinizde de rehineleri kurtarıp çatıya çıkaracaklar.

Mavilerin rotasını izleyerek ilk bomba odasına gidin. HBS'nizi kullandığınızda kendi katınızda iki, üstte de bir tane düşman göreceksiniz. Oraya ulaşınca Bravo go-code'unu kullanın ve tahrip ekibini çağırın. Onlar işlerini bitirince bir sonraki kata ilerleyin.

Sonraki bomba odasının kapısının hemen dışında HBS'nizi kullanın ve düşmanın yerini tespit edin sonra da gizlice içeri sızıp onları pusuya düşürün. Tahripçileri çağırmak için yine Bravo kullanın ve kaçış için çatıya doğru yönelin.



Petrol rafinerisinin alt katlarındaki bu daracık koridorlarda ilerlerken dikkatli olun. Yukarılara çıktıkça işler daha da kızışacak.

Operation Sun Devil

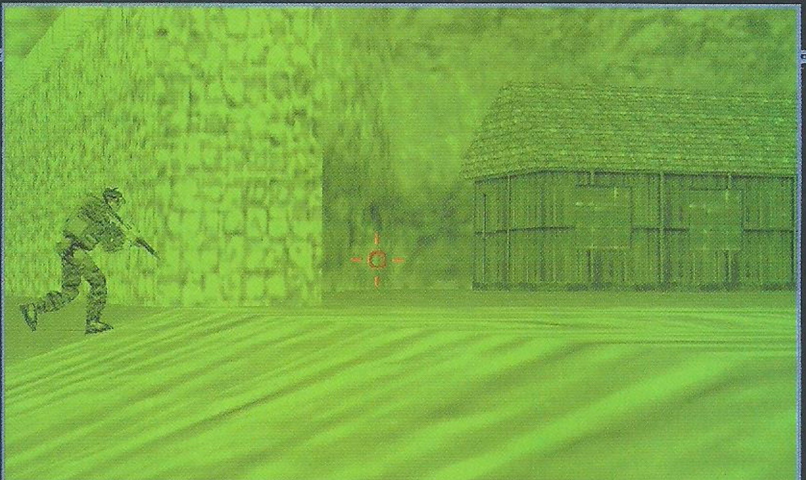
GÖREV 4

Bu görevde başarıya ulaşmanın iki püf noktası var:

1.) Takımlarınız Hacienda kapılarını geçtikten sonra devriye gezenleri ve balkondaki adamı etkisiz hale getirmek için evin her iki tarafını da kontrol edin. Sonra da evin sol tarafına şöyle bir göz atın. Gürültünüze gelen muhafızları da temizleyin ve yolunuza devam edin.

2.) Dışarıyı temizledikten sonra ellerinde HBS olan birkaç keşifçiyi Advance modunda eve yollayın. Siz evi temizlerken onlar da size çok değerli keşif bilgileri ulaştıracaklar.

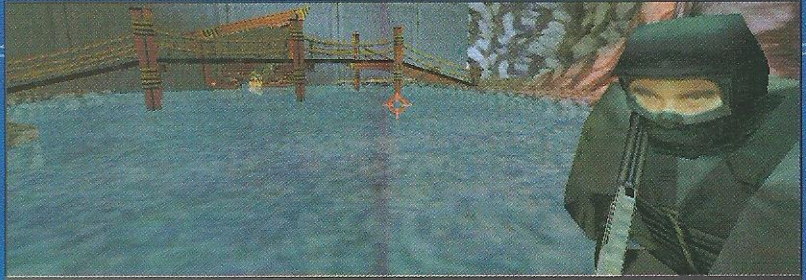
Bu iki noktaya dikkat ettiğiniz takdirde çok basit bir görev. Bir takımınızı yukarı yollayarak Ramon Calderon'u halledin, başka bir takımı da bodruma yollayarak rehineleri kurtarın.



Hacienda kapılarının her iki tarafında pusuya yatın ve ilerlemeden önce evin her iki tarafındaki muhafızları etkisiz hale getirin.

Operation Ghost Dance

GÖREV 5



Bu görev Elite zorluk düzeyinde oynadığınızda özellikle zorlaşıyor; çünkü bir rehinenin hemen öldürülmesini önlemek için çok hızlı bir şekilde hareket etmeniz gerekiyor.

Bu görevi başarmanın yolu, iyi yönetilen güçlü birliklerle saldırmak. Rehinelerin tutulduğu odaya yaklaşırken iki oda daha var. Bu iki odada da üstte pervazlar bulunuyor. Teröristler zemin katta ve bu pervazlarda durduklarından başarıya ulaşmak için odaların hem altını hem de üstünü temizlemeniz lazım.

Bu görevde go-code'lar çok önemli. Takımlarınızı öylesine ortalığa saçarsanız hemen yem olurlar. Üç aşamalı olarak hareket edin: Dıştaki iki odayı temizleyin, içteki odayı temizleyin ve sonra da rehineleri dışarı çıkarın. Takımlarınızı her bir aşama için gerekli yerlere yerleştirin sonra da onları harekete geçirmek için go-code'ları kullanın. Dışarı çıkarken arkanıza dikkat edin; tünellerdeki ve kontrol odasındaki teröristler sık sık sesinizi duyacak ve tam görevi bitirmek üzereyken sizi arkadan vuracaklar. Öncelikle tünelleri temizlemelisiniz; ama teröristlerin dikkatini çekmek ve rehinelerı öldürmelerine neden olmak riski var.

NOT: Elite seviyesinde oynayanlar ön tarafta saklanmış olan çocuğu unutmasınlar. Burada biraz farklı bir yaklaşım izlemeniz lazım, olabildiğince çabuk tarafından bir takımınızı ona ulaştırın! Bu takımın ya bir maymuncuk takımı olmasını ya da savaş alanının ön kısmından başlamalarını sağlayın. Bunu yapmazsanız sizden önce teröristler çocuğa ulaşacaklar. Onu kurtardıktan sonra saldırınıza devam edebilirsiniz.

Operation Blue Sky

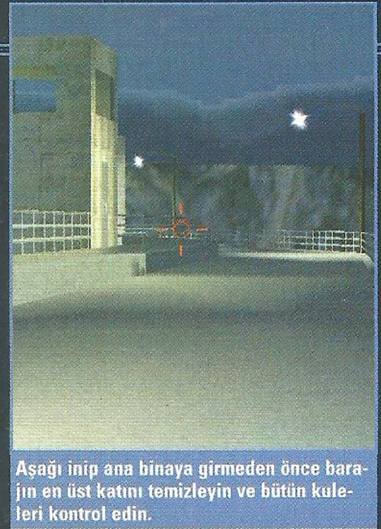
GÖREV 6

Bu bölüm çok büyük, hem de çok. Yanınıza en az üç takım almalısınız ve bunlarda susturuculu silahlarla bomba imha malzemeleri bulunmalı. Yapının içine girmeden önce barajın dışındaki bütün düşmanları öldürün (bu uzun görevin sonlarına doğru isteyeceğiniz son şey kötü sürprizlerdir, değil mi?).

Bu bölüm için plan yaparken, kazanmak amacıyla bütün teröristleri öldürmeniz gerekmediğini aklınızda bulundurun. En iyi çözüm, baraja doğru inerken takımlarınızı dış taraftaki merdivenlere yöneltmek. Takımlarınızdan birini alıp başlangıçtan en uzak konumdaki merdivenlerin oraya götürün. Onları merdivenden aşağı indirerek ilk boşluğa çıkarın ve rehinelere ulaşmalarını sağlayın. Rehineyi güvenliğe aldıktan sonra da dışarı çıkarıp kaçış noktasına götürmelerini sağlayın. Buraya kadar işler kolay.

Asıl zor işi yapan diğer takımlar; barajın içlerine doğru ilerlemeleri gerekiyor. Takımlarınızı jeneratörlerin üzerindeki pervazlara yöneltin ve bir alt kattaki teröristleri haklayın. Bakım tünellerine ulaşana kadar bu işleme devam edin (ve jeneratör odaları temizlendikten sonra ilk bombayı etkisiz hale getirin). Tünellere girdikten sonra ikinci bombaya ulaşmak için planlı hareket etmeniz gerekiyor. Takım elemanlarınızı bombadan başka herhangi bir şey için sakın riske atmayın, bu daracık tüneller adamlarınızı haklamak isteyen teröristler için bulunmaz mekanlar.

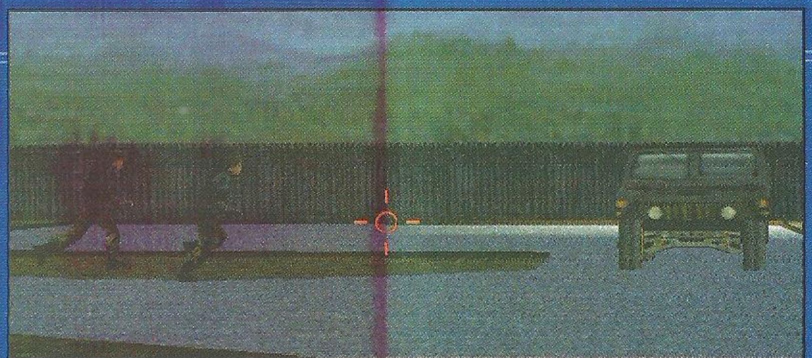
Son bombayı içeren türbin odasına dalış planınızı yaparken takımlarınızı go-code'lar yardımıyla en az iki farklı girişten getirmeye dikkat edin. Kötü adamlar gerçekten çok iyi saklanmışlar ve gelmenizi bekliyorlar. Burada flashbang'leri sıkça kullanacaksınız. Alanı temizledikten sonra bombayı imha edin ve canınızı kurtarın.



Aşağı inip ana binaya girmeden önce barajın en üst katını temizleyin ve bütün kuleleri kontrol edin.

Operation Fire Walk

GÖREV 7



Kaçan liderleri Humvee'ye ulaşmadan önce kesinlikle durdurmanız gerekiyor. Bir takımınızı garajın oraya yerleştirin ki kaçanları rahatça yakalasınlar.

Bu görev gerçekten zor ve ikişer kişilik dört takım gerektiriyor. Bütün düşmanlarda zırh olduğu için takımlarınızı M-16'larla ya da CAR-15'lerle donatın. Ayrıca test alanına girerken biosuit'i zarar görmüş olan adamlarınızın ölümcül bir virüs kaparak bir sonraki görevde ölü olarak gözükeceklerini de aklınızdan çıkarmayın. Üstelik bir sonraki görevde, ancak bu görevden sağ çıkan adamlarınızı kullanabiliyorsunuz.

Yapmanız gereken ilk şey, Leader'ların Humvee'ye ulaşmasını önlemek. Bunun için kaçmaya çalışanları öldürmek üzere bir takımınızı garajın oraya dizmeyi unutmayın.

Diğer takımlarınızı da soldaki römorkun oraya yollayın ve kapıya en yakın köşede pusuya yatın. Takım elemanlarınızın römorkların oradan sağ salim kurtulmaları için uzaktaki römorkun pencerelerinden ateş açan adamları temizlemeniz ve size yakın römorkun pencerelerinden içeri bombalar atmanız lazım (temizleme takımını içeri yollamadan önce ön kapıyı bombayla havaya uçurmayı deneyin).

Ana laboratuvarın ön kapısına ilerlemeden önce römorkları temizlemeniz lazım; ama bir taraftan da onu güvene almanız gerekiyor. Gürültüye uyanan kötü adamlar dışarı çıkıp neler olduğuna bakmak isteyecekler. Her zaman HBS'lerinizi kullanın.

Operation Winter Hawk

GÖREV 8

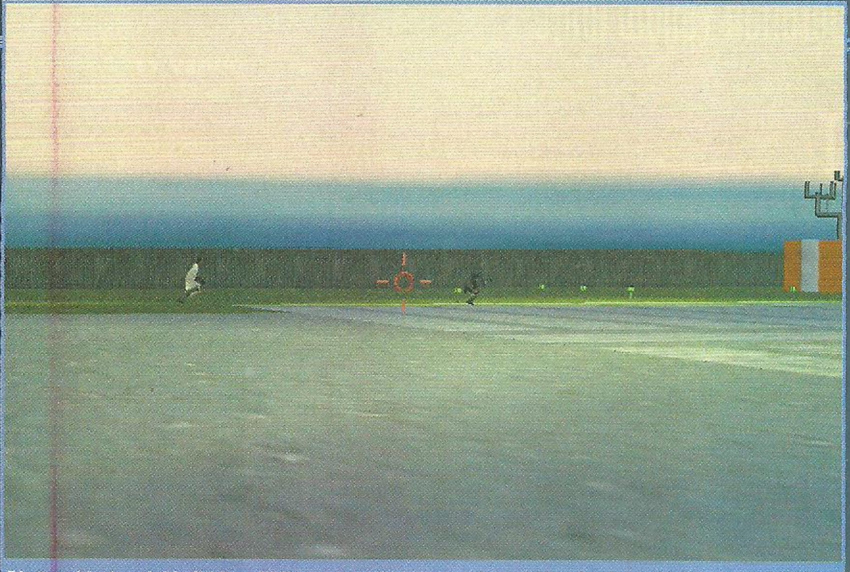
Bilim adamlarının uçaklara erişmelerini ne pahasına olursa olsun önlemelisiniz. Bunu yapmanın en iyi yolu, iki kişilik iki takımı uçakların oraya yerleştirmek. Sorun şu ki, bilim adamlarının kurtulması için binalardan binlerce terörist size saldırıyor (devriye gezenleri saymazsak tabii).

İşin püf noktası, üç takımla kontrol kulesini güvence altına almak, dördüncü bir takım da pervaneli uçağı korumalı. Kulede, hangarların ikisinden de daha fazla terörist bulunuyor. Sorun şu: kontrol kulesine belli bir miktar yaklaştığınız zaman bilim adamları panikliyorlar ve jete doğru koşmaya başlıyorlar, tabii arkalarından da bir sürü terörist.

En az iki takımınızı kontrol kulesine (başlangıca yakın olan hangarın yanındaki) doğru yollamanız ve kulenin ön tarafındaki takımın iki binanın arasındaki çitte (ön kapıyı görmeyecek bir açıyla ve ışık dizilerine doğru) beklemesini sağlamanız lazım. Böylece köşeyi dönen herkesi vurabilirler ve uçağa yönelenler size arkalarını dönmüş olurlar (böylece onları kolayca avlarsınız).

Aynı anda diğer takımı da hangarın arka köşesine yollayın ve hem kontrol kulesinin arka kapısını hem de hangarı görecek şekilde yerleştirin. Bunların görevi, teröristleri öndeki takımınızın arkasından sıvışmalarını önlemek. Bunun işe yaraması için üçüncü bir takım hangarın ön kapısında beklemeli ve dışarı çıkan teröristlerin ilk takımınızı harcamasını önlemeli.

İlk terörist dalgası atlatıldıktan hemen sonra ilk hangarın kapılarının orada bekleyen iki takımınıza go-code'lar yollayın. İki kapının arasındaki köşegen üzerinde bir yol izleyerek içeri dalmalı ve içerisini temizlemeliler. Bu yapılırken kontrol kulesinde kalan teröristleri temizlemek üzere ilk takımınızı yollayın. Artık yapmanız gereken tek şey, takımlarınızı son hangarın iki kapısının oralara yerleştirmek. Bir go-code ile takımlarınızı önceki gibi hangara sokun ve hareket eden her şeyi öldürün.



Bir önceki görevdeki gibi öncelikli amacınız, kaçmaya çalışan kötü adamları etkisiz hale getirmek. Bilim adamı bozuntularını da şu döküntü uçağa ulaşmadan önce öldürmelisiniz!

Operation Red Wolf

GÖREV 9

Bu görevde nispeten daha az direnişle karşılaşıyorsunuz. Arka taraftaki garajdan içeri girin ve alt kattaki baskı odasında bulunan adamları haklayın. Yavaş ve sakin ilerleyin. Kapıların olduğu odanın üst girişini koruyan adamı öldürmeyi sakın unutmayın (onu baskı odasının yakınındaki merdivenlerden rahatça öldürebilirsiniz).

Ancak ön tarafı da ihmal etmeyin. Aksi takdirde oradaki teröristler gürültüyü duyacak ve sizi arkadan vuracaklar. Siz baskı odasını temizlerken başka bir takım da ön tarafı temizlesin. Siz arkayı temizleyene kadar onları ön tarafta tutmak için bir go-code kullanın; kapıları koruyan muhafızı öldürmezseniz o da sizin adamlarınızı haklayacaktır.

Takımlarınızı, rehinelerin bulunduğu kubbenin orada toplayın. Bu oda çok zor; çünkü odanın en ucunda rehinelerin dibinde bir terörist bulunuyor. Odaya bir flashbang sallayın ve sonra da temizlemek için diğer takımınızı gönderin. Bunlar, her iki teröristi de haklayıp rehineleri kurtarmalılar.



Teröristlerle dolu bu yere ön girişten dalmak zor olabilir; çünkü muhafızlar çok dişli.

Operation Razor Ice

GÖREV 10

Yapmanız gereken şey durmadan hareket etmek, köşelerdeki yavaşlamaları saymazsak tabii. Bu bölümdeki teröristler çok hareketliler ve seslere çok duyarlılar, bu yüzden işinizi hemen bitirmeniz lazım. Hızlı ve iyi nişancı olmaları onlar için büyük avantaj. Merdivenlerden aşağı hızlıca inip sağ taraftaki odaya gidin. Botun arka kısmına ilerleyip merdivenden inin. Buradaki teröristleri çabucak öldürün. Rehineyi kurtarın ve geldiğiniz yoldan geri dönün.

Bu görev için hazırladığımız planda (PC Gamer'ın bu ayki diskinde veya Web sitesinde bulabilirsiniz), belli alanları kapsayan go-code'lar kullanılıyor. Alpha, bir teröristin koridorun ucunda ve bir diğerinin de sağ tarafta olduğu yer. Koridorun ucundakini hemen haklayın ve ilerlemeden önce sağ tarafa göz atın. Bravo'da ise köşeden hızla fırlayıp teröristleri öldürebilir veya biraz durarak bir flashbang atabilir ve afalladıkları zaman öldürebilirsiniz. Charlie herhalde en kritik olanı: merdivenden aşağı inmeyin, düşün! Odanın öbür ucunda veya aşağıdaki merdivenlerin yakınında bir terörist olacak. Onu hemen öldürmezseniz rehinenizi kapar.



Geminin daracık koridorlarında kötü sürprizlerle karşılaşmanız mümkün. Susturuculu silahlar, olağanüstü bir nişancılık yeteneği ve HBS'ler bu görevde en çok ihtiyaç duyduğunuz şeyler.

Operation Yellow Knife

GÖREV 11

Bu görev öncekilerden oldukça değişik, gizlilik ve sabır gerektiriyor. Her biri farklı bir takımda olan iki kişi almak en iyisi (ikisine de birer HBS ve elektronik seti verin). Etrafa bir şeyler yerleştirirken kaybettiğiniz zamanı azaltması yönünden özellikle elektronik seti çok önemli. Silahlarınızı ikisini de kullanmayacaksınız. Bu bölümde kimseyi öldürmenize gerek yok, üstelik gürültü çıkarıp teröristleri uyandırmak da istemezsiniz.

Takım elemanlarınızdan biri başlangıç noktasında HBS'i ile beklemeli, asıl pis işi diğeri yapacak. Fazla adama ihtiyacınız yok, yalnızca ayağınıza dolaşırlar ve başka bir işe de yaramazlar. Bir keşif uzmanıyla çalışmanız lazım, burada gizliliği yüksek bir karakter çok işinize yarar.

HBS'i fazlasıyla kullanmaktan sakın çekinmeyin. Bir yere gizlenin ve her bir muhafızı HBS'ten izleyin. Nasıl göründüklerini ezberleyin ve bunu onlara karşı kullanın.

Dışarıyı kollayan muhafızın köşeyi dönmesini bekleyin ve sonra garaj kapısından içeri dalın (arkanızdan kapamayı unutmayın). Güvenlik sistemine ulaşarak etkisiz hale getirin. Zemin kattaki muhafızın izlediği yolun üzerindeki açıklığa dikkat edin ve bombayı yerleştirin. Asıl zor kısım üst kattaki bombayı yerleştirmek. Merdivenleri, ikinci katın planını görebilecek kadar çıkın ve eğilin ki muhafız sizi göremesin. Muhafız en uçtaki yatak odasına gittiğinde telefona doğru koşturup bombayı yerleştirin.

Dışarı çıkmak da zor olabilir. Temel olarak geldiğiniz gibi dönün ve gerektiğinde diğer elemanınızdan bilgi alın. İkisini de başlangıç noktasına getirin ve hayatınızı kurtarın.



Bu görevde bir muhafızla karşılaşmanız, hatta tek bir el ateş etmeniz bile kaybetmenize neden olabilir. Başarıya ulaşmak için hafif bir zırha ve gizlenme yeteneği yüksek adamlara ihtiyacınız var.

Operation Deep Magic

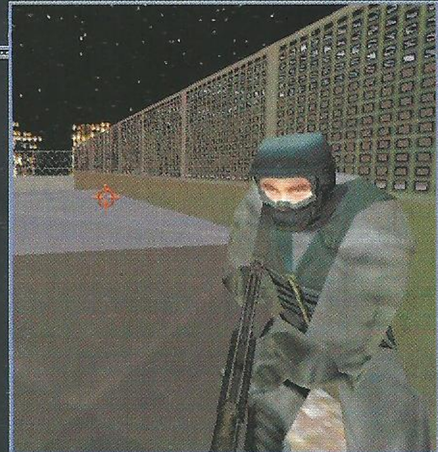
GÖREV 12

Gizlilik isteyen bu görev, önceki birkaç görevden daha zor ve her birinde HBS'lerle elektronik setleri olan iki takım kullanmayı gerektiriyor. Bir kez daha gizliliğin çok önemli olduğunu vurgulayalım.

Kırmızı takımı merdivenlerden (asansör boşluğundan değil) aşağı yollayın ve üst kattaki yerlerine yerleştirin. Sonradan onlara ihtiyacınız olacak. HBS'lerini kullanmaları için onları Advance modunda bırakın. Mavi takımı ise asansör boşluğundan alt kata gönderin. HBS'iniz ile bir boşluk bulun ve güvenlik odasına dalın. Bunu etkisiz hale getirin ve Mavileri arkadaki koridorlardan ilerleterek üst taraftaki merdivenlerin orada-ki Kırmızılarla buluşturun. HBS'inizi kullanın ve Brightlin'in bürosuna giden açıklığı bulun. Sonra da bilgisayar dosyalarını çalın!

Pekala, buraya kadar çok zor değildi; ama şimdi işler karışıyor. Mavileri güvenli bir şekilde Brigthling'in bürosunun yakınındaki küçük hole götürün ve sonra da Kırmızıların HBS'ini kullanarak merdivenlerin oradaki muhafızı gözleyin. Doğru zamanlama ile rahatça başarabilirsiniz. Başlangıç noktasına geri döndüğünüzde işiniz bitecektir. Kapıları arkanızdan kapatmayı unutmayın, yoksa muhafızlar sizi kolayca görürler.

NOT: Elite düzeyinde oynarken bilgisayar dosyalarına ulaşmak için ek bir takıma ihtiyacınız olacak. Bunu tavsiye ediyoruz; çünkü göreve başlamanızdan yaklaşık 6 dakika sonra muhafızın bir Brightling'in bürosunun kapılarını açıyor. Bu ise büroya giriş çıkışınızı oldukça zorlaştıracak.



John Brightling'in bürosuna gizlice girmenin en iyi yolu, basit bir şekilde ana merdivenleri kullanmak.

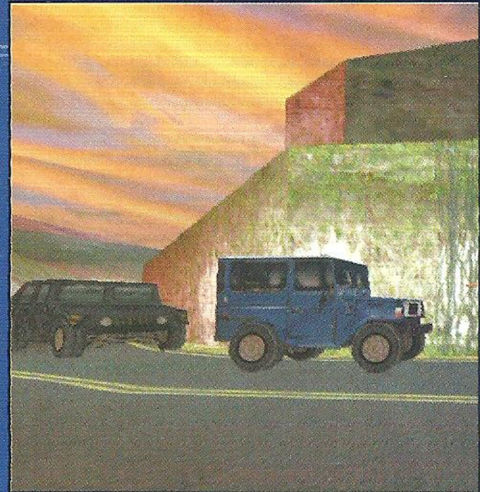
Operation Lone Fox

GÖREV 13

Düşmanla ilk karşılaşmanız en şiddetlisi. Göreve başladığınızda bir nehrin üzerindeki bir köprünün altındasınız ve sorguya çekmek için yakalamanız gereken bir şüphelinin yolunu kesmiş durumdasınız. Onu taşıyan konvoy gelip de yolu tıkalı görür görmez hepsi de çok iyi nişancı olan iyi zırhlı muhafızlar, araçlardan iniyor ve onu korumaya çalışıyorlar. Bunları uzaktan vurmanız gerekiyor, bu yüzden bütün adamlarınızı M-16A2'lerle donatın.

Takımlarınızdan birini yem olarak köprünün üzerine yerleştirmeli, diğerlerini de köprünün iki tarafında nehrin içinde tutmalısınız. Planınızı yaparken yüzlerinin köprüye doğru olmasına dikkat edin. İlk düşman dalgasını bertaraf ettikten sonra "Escort"a geçin ve hedefinizi seçin. Sonra adamlarınızı yolun ilerisindeki boşluğa doğru yollayın ve durdurun. Önceden yem olarak kullandığınız takımı ilerletirken dik yokuşu çıkmak yerine eğimli yerden aşağı inmelerine dikkat edin. Böylece açık alandaki bir sonraki muhafız grubunu rahatça vurabilecek bir pozisyona gelecekler.

Bu takım yerine geçerken siz de işaret levhasına ulaşana kadar ilerlemeye devam etmelisiniz. Bu noktada (veya hemen öncesinde) açık alanın arka tarafına doğru sol tarafa kaymalı ve ateş açmaya hazır olmalısınız. Zoom yapın ve beton otoyol bloklarının arkasına gizlenmiş muhafızları görene kadar yana kayın. Bu tehlikeyi de atlattıktan sonra takımlarınızın önüne geçin (yakalanan teröristi onlarla birlikte bırakın) ve köprüdeki iki teröristi haklayın. Onlar ölünce de bitiş noktasına koşmaya başlayın.



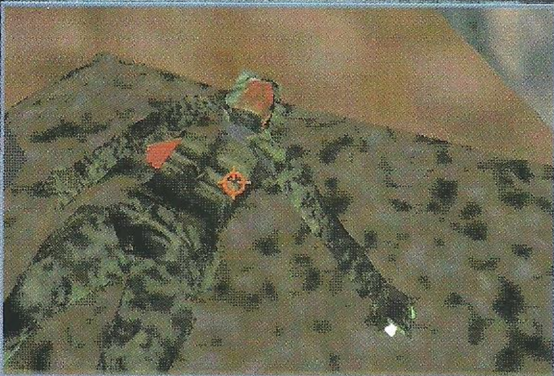
Güvenli bir uzaklıkta durun ve konvoyun geçmesine izin verdikten sonra dışarı çıkan adamları uzaktan öldürün.

Operation Black Star

GÖREV 14

Her hedefe iki ayrı yönden aynı anda saldırırken susuturuculu silahlar kullandığınız ve kontrollü ilerlediğiniz sürece bu görev kolay. İşe dışardaki treyler nöbetçilerini uzak mesafeden temizleyerek başlayın. Sonra rehinelerin tutulduğu odayı iki takımla basabilecek şekilde pozisyon alın. Saldırıyı aynı anda başlatabilmek için go-code kullanın. Mutlaka odayı önceden bir aydınlatma bombası (flashbang) ile hazırlayın. Eğer bombayı atan sizseniz bu en iyi sonucu verir; ani ışık patlamasının ardından go-code'u verin. İçeri girerken zamanlama çok önemli.

Rehineleri güvene aldıktan sonra takımlardan birini koruma olarak orada bırakın. Diğer takımınızı dışarı çıkarıp destek için gelenleri temizleyin. Bu herifler en bela yerlerde ortaya çıkabilir, bu yüzden hazırlıklı olun. Dışarısı temizlendikten sonra rehineleri çıkış alanına götürün ve paydos edin.



Bu görevin başında harekete geçmeden önce durumunuzu gözden geçirin. Yoksa sonuç kanlı olacak. Zavallı küçük Billy.

Operation Wild Arrow

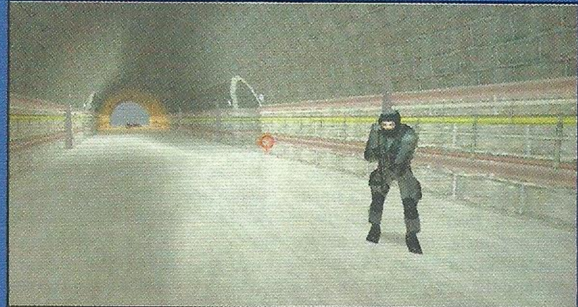
GÖREV 15

Bu görevde zaman sizin en önemli düşmanınız. Güvenlik sistemini kapattıktan sonra otuz saniye içinde virüs bombalarını etkisiz hale getirmelisiniz. Güvenlik bilgisayarı ve her bir virüs bombası için birer takım oluşturun. Elektronik uzmanları hedefinize en uygun olanlar ama yine de yol boyunca baş belası korumalarla ilgilenmesi için birkaç hücum elemanı bulundurun.

Sessiz silahlar seçin ve her takımı hedefinize mümkün olduğunca az gürültü patırtı yaratarak götürün. Eğer görüş alanınızdaki herkese ateş açarak dolanırsanız biri bombaları önceden patlatabilir. Sadece hedefinize ulaşmak için gereken insanları temizleyin. Çevredeki masum kişilere dikkat edin.

Hedefleri koordine etmek için go-code'ları kullanın. Herkes konumunu aldıktan sonra güvenlik sistemini iptal edin. Ardından hemen bomba takımlarını harekete geçirin. Bir takım görevini tamamlar tamamlamaz çıkış noktasına yönlendirin.

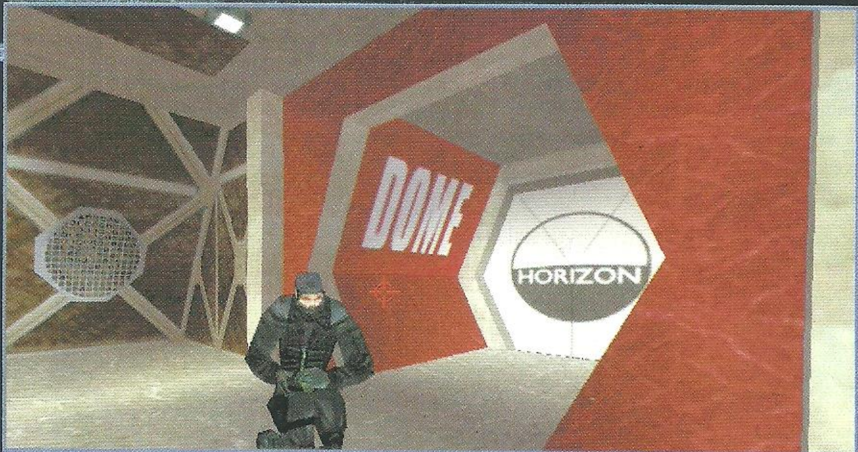
Kanalizasyonda devriye gezen iki korumaya dikkat edin. Onlar, planlarınızı bozma tehlikesi en yüksek olanlar.



Nöbetçilere dikkat ederek yeraltı tünellerinde ilerleyin sonra da ana merkeze doğru ilerleyin ve şu bombaları bulun!

Operation Mystic Tiger

GÖREV 16



Final senaryosunda ustaca donatılmış güvenlik noktaları şeklinde bazı ölümcül tıkanma noktaları var. Üç ekibinizi uzun koridorlardan geçerken dikkatle ilerletin.

Bu pis bir iş ama birileri yapmalı.Buradaki tek derdiniz usta teröristlerle dolu güvenlik noktalarının ardındaki Brightling'i ele geçirmek. Başlangıçta personel listenizde kalan herkesi ana kubbenin (yeşil renk kodu olan) kuzeyindeki Bio Dome'a yerleştirmelisiniz. Bu görev için tümü CAR-15 taşıyan en az üç ekibe ihtiyacınız var. Bu takımları vadinin dibindeki ilk güvenlik alanının yakınına gelene dek uzun koridorlar ve kubbe çekirdekler boyunca dikkatle ilerletin.

İlk olarak bütün takımlarınız pozisyonunu alsın. Böylece odaya ani bir saldırı düzenlerken çapraz ateşe alabilirler. Go-code'u verdikten sonra mutlaka balkondaki nöbetçiyi temizleyip süratle içeri girebilecek şekilde pozisyon alın. Artık ilk savunma çemberine girdiniz. En azından bir takımınızı (iki tane daha iyi) güvenlik alanlarından merdivenle yukarı, ana kubbedeki kedi yollarına çıkarın. Kedi yollarındaki herkesi uzaktan siper alarak vurun. Kubbenin ortasındaki kuleden (burası "çekirdek" olarak da bilinir) daha fazlası da girebilir. Buna hazırlıklı olun.

Siz kubbenin tepesini korumakla meşgulken ilk katta kalan ekipleri çekirdeğin alt kapısına sürün. Dağın içine giden alt geçide ulaşana dek dönen merdivenlerden yukarı çıksınlar. Dağın içine ulaştıktan sonra diğer takımlar onlara yetişene kadar yandaki güvenlik odasının girişinde bekletin.

Şimdi takımlarınız bi raraya geldi, onları ilkinde olduğu gibi hızla ve şiddetle içeri sokun. Ana fark, balkonun kapıya göre kör noktalarında saklanan daha çok nöbetçi olması. Kapı açılır açılmaz onlarla hesaplaşmalısınız. Yoksa parçalara ayrılırsınız. Ani saldırıdan sağ çıkanların, Brightling'in savunmasında son hatta yer almaları gerekecek. Ani saldırıdan sağ çıkanlar, Brightling'in son savunma hattına doğru ilerlemeliler.

Brightling'in laboratuvarının girişindeki lobinin kediyolunda üç vurucu var. Ya kapı açılır açılmaz bunları vurmayı deneyin ya da çekirdekten geçerek korunan bir yaşam alanının üzerinden geçen üst geçide geri dönün ve onları oradan vurun veya bu ikisinin karışımını yapmaya çalışın. Hangisine karar verirseniz verin, bekçileri öldürmek ve Brightling'in laboratuvarından çıkış yoluna ulaşmak zorundasınız. Bu noktaya tek bir erle bile ulaşırsanız, arkanıza yaslanıp bir kola açıp zafer sinematiğini izleyebilirsiniz. Tebrikler, asker!

Mech Commander, Bölüm 2

Bu strateji oyunu sizi çaresiz mi bıraktı? Biz size yardımcı olabiliriz!

Geçen ay FASA Interactive'deki yardımsever arkadaşlarımız ilk senaryoda bize adım adım rehberlik etmişlerdi. Bu sefer de bize ikinci senaryoda eşlik etmek için geri döndüler!

OP2 – Görev 1



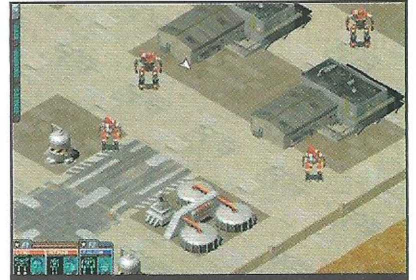
GÖREV 1: Bu bir Hunchback IIC. Otomatik ağır topu kısa menzilli çarpışmalar için tasarlanmış. Neyse ki bu görevde sizin için savaşıyor...

GÖREV: Bir House Kurita komandosu düşman birlikleri hakkında hayati bilgiler ele geçirmiş ve alıkoyduğu bir düşman Huncback IIC'siyle kaçmaya çalışıyor. Ona katılıp emin ellere ulaşana kadar eşlik etmelisiniz.

YÜKLEME: Olabildiğince uzun menzilli ateş gücü taşıyarak hızlı hareket etmeniz bu görevin anahtarı.

SAVAŞ PLANI: Kuvvet Grubu 1 nehrin güneyinden harekete başlıyor. Maalesef kontrolünüzdeki Hunchback IIC nehrin kuzeyinde kalıyor. İkisini de aynı anda harekete başlatıp nehir boyunca güneydoğuya ilerletmeniz gerekiyor. Hemen harekete başlayın. İlk hedefiniz Hunchback IIC'yi karşılaştığınız ilk köprüden geçirmek. Bir Aerospace Spotter köprünün kuzeyini, bir diğeri ise bir Saracen nöbetçi tankıyla beraber güneyini tutmakta. Aerospace Spotter'lar hava saldırılarını önceden tespit etmekte çok iyiler. Saracen köprünün güney ucunu fiziksel olarak bloke etmeye ve Huncback'i köprünün üzerinde sıkıştırıp Spotter'lar için açık bir hedef haline getirmeye çalışıyor. Hunchback IICAerospace Spotter'a olabildiğince çabuk ateş etmeli; AMA AYNI ZAMANDA İLERLEMEYE DEVAM EDİP KÖPRÜYÜ GEÇMELİ. Onun Spotter'la çatışmaya girmesine izin vermeyin. Bu sırada güneydeki Kuvvet Grubu 1 önce Saracen'i sonra da Spotter'ı yok etmek zorunda. Eğer Saracen yok edilmezse Hunchback IIC köprüde kolayca sıkışıp kalabilir ve hava saldırılarınca paramparça edilebilir.

Hunchback IIC, Kuvvet Grubu 1'e katılınca bütün birimlerinizi orman boyunca güney-güneybatıya yönlendirin. Bir tepeye varıncaya kadar ormanı takip edin. Tepeye çıkıp arazinin büyük bir



GÖREV 1: Bu Hunchback'ler ve Hollander II'ler ölümcül bir takım oluşturuyorlar. Onları ya çabucak öldürün ya da canınıza okusunlar.

bölümünü açığa çıkarın. Tepeden Kuvvet Grubu 1 ile beraber (Hunchback IIC korunmalı) güneydoğuya ilerleyin. Az gelişmiş alanın güneyine doğru geçin. Yolun uzak tarafında başka bir orman bölgesi var. Ormanın güneyine hareket ederek güneydoğuya devam edin (eğer kendinizi toprak bir yolda bulursanız ormanın kuzeyindesiniz demektir). Bir grup Saracen tankıyla karşılaşırsanız onları hemen yok edin.

Ormanın güneyinden güneydoğuya ilerlerken bir dizi tepeyle karşılaşacaksınız. Her birine çıkıp bölgeyi açığa çıkarın. Son tepeden yakıt tankları içeren bir endüstri bölgesinin küçük bir kısmını görebilirsiniz. Son düşman grubu size bu bölgeden saldıracak. Son tepeden kuzeydoğuya doğru ilerleyin ve alıcılarınıza dikkat edin. Düşman Hunchback ve Hollander II'ler (uzun ve kısa menzilin öldürücü kombinasyonu) size yaklaşırken silahlarınızı ve toplarınızı kullanarak yakıt tanklarını havaya uçurarak onlar bölgeye girdikçe parçalanmalarını sağlayın. Öncelikle mümkünse Hollander II'leri yok edin ve sonra Heavy Autocannon'larının menzilinden çıkmak için Hunchback'lerden uzaklaşın. Düşman yok edilince çıkarma noktasına ve güvenliğe ulaşmak için güneydoğuya ilerleyin.



GÖREV 1: Bu House Kurita komandosu köprüde sıkışıp kalmış. Yakında kızaracak! Onu karşıya geçirmek için devamlı ilerletirken bir yandan da hava saldırılarına kim olduğunuzu gösterin.

OP2 – Görev 2

GÖREV: Son görevde kurtardığınız komandodan, Smoke Jaguar'ların yakındaki bir endüstri bölgesinde erzak ve yakıt ürettiğini öğreniyorsunuz. Bu ağır koruma altında olan bölgelere saldırmak yerine onları besleyen iki güç jeneratörünü yok etmekle görevlisiniz.

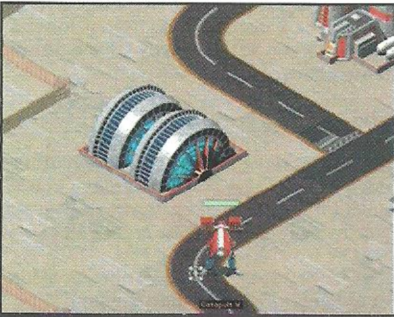
YÜKLEME: Özellikle büyük Mech'lere yüklenin. Ayrıca bir Refit Truck (tamir kamyonu) da getirmek isteyebilirsiniz. Çünkü bu aracı verimli bir şekilde kulla-



GÖREV 2: Bu Güç Jeneratörü ve onu koruyan mancınık bu görevdeki hedeflerinizin yarısını temsil ediyor.



GÖREV 2: Bu konteynır grubu oyunda bulunan diğerleri gibi Mech'lerinize takılabilen silah ve alıcı malzemeler gibi erzaklar içeriyor



GÖREV 2: Bu ikinci jeneratör. Birincisi gibi gayet iyi korunuyor.

nacağınız bazı durumlar olacak.

SAVAŞ PLANI: Bırakıldığınız noktadan birimlerinizi yol boyunca kuzeydoğuya yönlendirin. Hemen bir grup Bulldog tankıyla karşılaşacaksınız. Bu tankların ve otomatik ağır toplarının size yaklaşmasına izin vermeyin. Uzun menzilde kalarak onları yok edin. Onlardan sonra yolun üzerinde bazı Striker füze tankları var. Bunlar Bulldog'lara yardıma gelip sizin hem kısa hem de uzun menzilli düşmanlarla uğraşmanızı sağlayabilirler.

İşiniz bitince yoldaki T kavşağına ilerleyin. Bir miktar kuzeybatıya ilerleyip bir grup konteynırı koruyan üç Harasser nöbetçi tankını yok edin. Konteynırları içerdikleri erzaklar için ele geçirin. Geriye dönüp kuzeydoğuya dönen yolu takip edin. Bu dönemecin güneydoğusunda büyük bir tepe var. En hızlı Mech'inizi tepeye çıkması için gönderin ve bölgenin büyük bir kısmını açığa çıkarın.

Şimdi yol boyunca kuzeye ilerleyin. Yolun güneyinde kalın; çünkü yolun zikzak yapmaya başladığı kuzeyinde bir mayın tarlası var. Yolun devamında küçük bir araç üssü bulunuyor. Uzaktan bu üssün binalarını yok edin ve eğer üssün koruyucularından arkanızdan gelen olursa onları da yok edin.

Bu noktadan kuzeydoğuya devam edip kavşaktan sağa dönün. Yalnız yavaşça ilerleyin. Çevresel alarmlara dikkat edin. Eğer herhangi birinin menziline girerseniz ötmeye başlayacaktır. Hemen alarmı yok edin yoksa diğer kuvvetleri harekete geçirecektir. Yol tekrar kuzeydoğuya dönünce güneydoğuya devam edin. Doğu-kuzeydoğu yönündeki kıyı şeridini takip edin. Küçük bir kısım ormanı yakmak zorunda kalabilirsiniz. Ormanın uzak noktasında olabildiğince çabuk ve doğuda kalmaya çalışarak kuzeye ilerleyin. Önünüzde bir güç jeneratörünü koruyan bir mancınık var. Mancınığa yaklaşarak işini kısa menzilden bitirin ve sonra jeneratörü yok edin.

Buradan sonra çatışma dolu dakikalar geçireceksiniz. Kuzeybatıya ilerleyip uzun köprüyü geçin ve geçtikten sonra tekrar kuzeybatıya devam edin. Yol boyunca bir orta Rommel tankıyla, bir LRM Carrier'la, bir ağır Bulldog tankıyla, birkaç SRM Carrier'la, bir grup Elemental'la ve bir Hunchback Mech'le savaşmak durumunda kalacaksınız. Yakındaki işinize yarayabilecek yakıt tanklarına dikkat edin. Jeneratör yok edilince çıkarma noktasına doğru güneybatıya ilerleyin. Görev tamamlandı.

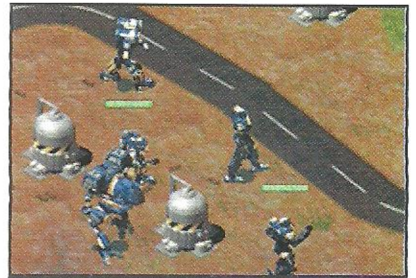
OP2 — Görev 3

GÖREV: Battalion bir düşman konvoyunun bazı önemli malzemeler taşıdığını öğrenir. Göreviniz bu konvoyu yok etmek.

YÜKLEME: Düşündüğünüzün tersine hız o kadar da önemli bir faktör değil. Ateş gücü, özellikle uzun menzilli silahlar çok daha önemli. Bu yüzden ağır ve/veya orta Mech'ler alıp onları yüklemelisiniz. Çok sık ateş edeceğiniz için enerji silahlarıyla yüklenmeye çalışın. Refit Truck'tan uygun bir şekilde yararlanabileceğiniz kadar zamanınız olmayacak.

SAVAŞ PLANI: Konvoy nehrin karşı tarafında ve konvoyun arkasından gidebilmeniz için önünüzde üç yol var. Not: İstediğiniz zaman düşman konvoyunun ilerleyişini gözlemleyebilmek için bir alıcı bırakabilirsiniz. Özellikle konvoy görsel menzilinizin dışına çıkınca bu alıcı çok işinize yarıyor.

Eğer zıplayabilen Mech'lere sahipseniz nehrin karşısında konvoya paralel bir pozisyon alın. Kıyıların birbirine oldukça yakın olduğu birkaç yerde karşıya atlayabilirsiniz. Muhtemelen Mech'lerinizi geri çekmeden önce bir veya iki kam-



GÖREV 3: Yakıt tankı numarasını kullanarak işini bitirdiniz. Ama dikkatli olun... Onlar da bu numarayı kullanacak kadar akıllılar.

yonu harcayacak kadar öbür tarafta tutmak isteyeceksiniz. Büyük bir olasılıkla sahip olduğunuz zıplayabilen Mech'ler düşman eskort kuvvetlerinin kendileriyle başa çıkabilecek kadar güçlü olmayacaklar. Yalnız diğer Mech'lerinizin uzun menzilli silahlarıyla onlara yardım ederseniz düşmanlarınızı pusuya düşürebilirsiniz.

Zıplayabilen Mech'ler olmasa bile konvoya paralel bir pozisyona gelip uygun anlarda uzun menzilli atışlar yapabilirsiniz. Sizin tarafınızdaki düşman kuvvetleri ortaya çıkıp dikkatinizi dağıtacaklar. Ama düşman konvoyu devamlı ilerlediğinden siz kamyonları görünce menzillerine girmeden ateş edebilir ve göremeyince de peşinizdeki düşmanlarla savaşabilirsiniz. Yalnız yine de dikkatli olun çünkü bu yöntem bolca şansa ve pilotlarınızın Gunnery Skill'ine dayanıyor. Yolun sonuna doğru düşmanı yakalamak zorunda kalabilirsiniz. Eğer görüş alanınızdan çıkarlarsa (zaten siz mayın yerleştiriciyi gördükten hemen sonra çıkmalılar) bütün birimlerinizi kıyı boyunca tam yol ilerletin. Bir köprüye ulaşacaksınız. Köprüyü geçip uzak bir noktada barikat kurun. Konvoy size gelecektir.

Son seçeneğiniz ise tam yol hareket ederek çıkarma noktasından kuzeydoğuya doğru ilerlemek. İlerlemeye devam edin. Sadece LRM Carrier'larla veya Aerospace Spotter'larla karşılaşırsanız durun. Bunlar ortaya çıkınca dikkatli olun! Eğer yakıt tanklarına çok yaklaşırsanız



GÖREV 3: Hedefiniz konvoy kamyonları. Onlara uzun menzilli silahlarınızla uzanıp dokunabilirsiniz veya zıplayabilen Mech'lerinizle tam önlerine çıkın.

düşman, durumu size karşı kullanmaya çalışacaktır. Patlayıcı objelerle aranızdaki mesafeyi koruyun. İlerlerken bir gözünüz konteynır gruplarında ve erzak içeren depolarda olsun. Onları yağmalayıp yolunuza devam edecek kadar yeterli zamanınız var.

Yukarıda anlatıldığı gibi en sonunda köprüye ulaşacaksınız. Köprüyü geçin ve bir barikat kurun. Konvoy size gelirken Aerospace Spotter'ı yok edin (tabii hala yaşıyorsa) ve sonra kamyonlara konsantre olun. Eğer işinizi özellikle zorlaştırıyorlarsa veya o anda menzilinizde kamyonlar yoksa öncelikle savunma birimlerini temizleyin. Kamyonlar yok edilince görev bitiyor.

OP2 — Görev 4

GÖREV: Durum endişe verici çünkü Smoke Jaguar'lar destek çağırabilirler. Battalion, onların derin uzay haberleşme sistemlerinizi yok etmenizi emrediyor. Zamanınız bitip mesaj gönderilmeden iki Hyperpulse jeneratörünü imha etmelisiniz.

YÜKLEME: Güç bu bölümün anahtarı. Ağır Mech'leri alın (Atlas'lar gibi) ve olabildiğince ateş gücüyle yüklenin.

SAVAŞ PLANI: Eğer gerçekten korkunç bir çatışma istiyorsanız çıkarma noktasından kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Hyperpulse jeneratörlerini bulana kadar durmayın. İyi şanslar.

Bu yöntemin alternatifi ise daha sinsi ve daha sessiz. Çıkarma noktasından ormandaki bir açıklıktan geçerek güneydoğuya ilerleyin. Ormandaki bu yolu olabildiğince uzağa gidene kadar takip edin. Birazcık doğuya gittikten sonra kuzeydoğuya dönün. Bu rota boyunca hiçbir düşmanla karşılaşmamanız gerekiyor.

Kuzeydoğuda kısa bir süre ilerledikten sonra bir ana yola çıkacaksınız. Yolun kuzeyinde ve birkaç ağacın uzak noktasında başka bir orman yolu karşınıza çıkana kadar bu ana yolu kuzeybatıya doğru takip edin. Ağaçları yakıp yolu kuzeydoğuya doğru takie devam edin.

Bu yol üzerinde yerden çıkan taret toplarıyla karşılaşacaksınız. Bu toplar yerin altına gömülü olup sadece sizin birimlerinizden biri onlara çok yaklaşınca ortay çıkıyorlar. Muhtemelen kuvvetleriniz siz onları yok edene kadar her taretten zarar görecek. Ama eğer bir ağır Mech'e veya saldırı sınıfı bir Battle-Mech'e sahipseniz birkaç sıyrıktan daha fazla hasar görmezsiniz. Ayrıca yol boyunca çevresel alarmlar yerleştirilmiş durumda. Bu alarmları ötmeye başlamadan çabucak yok edin ki üsse ulaştığınızda daha fazla düşman sizi bekliyor olmasın.


GÖREV 4: Herkes benden sonra tekrar etsin: Şehir içi çatışmaları çok sıkıcı. Şehir içi çatışmaları çok sıkıcı.


GÖREV 4: Eğer bu Hyperpulse Jeneratörleri mesajlarını yollarsa ayvayı yediğinizin resmidir. Game over!

Üs yolun kuzeybatısında kalıyor yani herhangi bir noktada bir dönüş yapmalısınız. Yolu olabildiğince uzağa gidene kadar kuzeye doğru takip edin ve sonra kuzey-kuzeybatıya devam edin. Yol boyunca birkaç ağaç yakmak zorunda kalabilirsiniz. Üssün arkasına ulaştığınızda duvarı yıkıp üssü istila etmeye başlayın.

İçerideki ilk hedefiniz MechWarrior barınakları olmalı. Bu binayı yok etmekle bazı düşman Mech'lerinin güçlenmesini engelleyebilirsiniz. Daha sonra Hyperpulse jeneratörlerine girişi kontrol eden Gate Control binasını ele geçirin. Eğer ele geçirmezseniz çevrelerindeki duvarları patlatmalı veya bu duvarların üzerinden füzeler ateşlemelisiniz. Bu binayı ele geçirmeniz size hem zamandan kazandıracak hem de daha az efor harcamanızı sağlayacak. Düşman kuvvetleri sizi rahatsız etmek için hızla yaklaşsalar bile siz Hyperpulse jeneratörlerine konsantre olun. Hyperpulse jeneratörlerinin ikisini de yok edince görev tamamlanıyor.

OP2 — Görev 5

GÖREV: Smoke Jaguar'lar, kuvvetlerine destek olmak için sürekli bir çabayla bölgeye bir tren dolusu malzeme getirmeye çalışıyorlar. Göreviniz bu treni yok etmek.

YÜKLEME: Eğer Clan toplarının kızaklarını ele geçirdiyseniz onları kullanın. Yoksa ağır ve orta Mech'lere yüklenin. ECM takımları gibi uçuk şeylere bulaşmayın. Çünkü bu bölümde size hiçbir şekilde yardım edemezler.

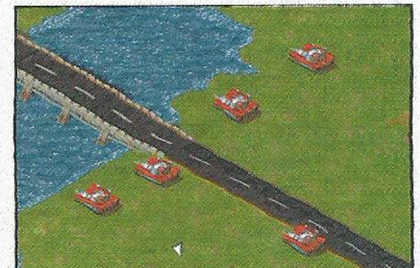
SAVAŞ PLANI: Kazanmak için bütün tren vagonlarını yok etmelisiniz. Yine de treni yok etmektense öncelikle durdurmanız gerekiyor. Rayından çıkmış bir tren hiçbir yere gidemez ve eskortlarıyla işiniz bittikten sonra treni kolayca halledebilirsiniz.

Çıkarma noktasından güneydoğuya doğru ilerleyin. Takip ettiğiniz yol tren yoluyla kesiştiği zaman aniden bir grup Rommel tankıyla karşılaşacaksınız. Onları yok edin.

Onları yok edince rayları takip ederek kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Sadece rayların güneydoğusundaki ikinci ormana kadar uzağa gidin. Sonra biraz gerileyip beklemeye başlayın. Tren veya eskortları yaklaşmaya başlayınca birimlerinize uzun menzilden saldırmaları emrini verin. En başta trenin motorunu vurarak raydan çıkmasını sağlayın ve sonra eskortlarıyla uğraşın. Treni savunan yedi tane Mech var. Bunların yarısı zıplayabilen Hunchback'lerden oluşuyor. Eğer bir Hunchback ve onun otomatik ağır topu Mech'lerinizden herhangi birini arkasın-



GÖREV 4: Düşman sizin için bir arka kapı yapacak kadar nazik değil. Öyleyse siz onlar için bir tane yapın.


GÖREV 5: Bu beş tank sizi durdurabileceğini düşünüyor... Kuvvetlerinizle onların canına okuyarak kimin patron olduğunu gösterin.



GÖREV 5: Lokomotifin işini bitirin ve tren raydan çıksın. Tren durunca işiniz kolay demektir. Treni düşünmeden eskortlarla uğraşmaya başlayın.

dan vurursa dua etmeye başlayın. Düşman Mech'lerini yok edince tren vagonlarını imha edin. Son tren vagonu da yok olunca görev bitiyor.

Başka bir alternatif de bir mayın döşeyicisi kullanmak. Tren yolunun kuzeydoğusundaki rayların yolla kesiştiği kısa bir mesafeyi mayınlayın ve sonra rayların her iki tarafının tamamını ikinci ormana kadar mayınlayın (raylar için endişelenmeyin). Tren gelince eskortlar yanlardaki mayınlara tren de kesişimdeki mayınlara çarpacak. Kuvvetleriniz kesişim noktasına barikat kurup gerekirse son öldürücü vuruşları yapabilirler.

OP2 — Görev 6

GÖREV: Göreviniz düşman üssüne saldırıp ele geçirmek. Maalesef Jaguar'lar şimdiden o üsse destek kuvvet gönderiyorlar yani üssü ele geçirdikten kısa bir süre sonra onu savunmak zorunda kalacaksınız.

YÜKLEME: Size tavsiyemiz ateş gücünü ve hızı dengeli bir şekilde birleştirmeniz. İkisine de zaman zaman ihtiyacınız olacak. Görevin savunma kısmı için ise uzun menzilli silahlarla yüklenin.

SAVAŞ PLANI: Çıkarma noktanız, önce saldırıp sonra savunmak zorunda kalacağınız üssün güneybatısına düşüyor. Öncelikle güneye ilerleyerek saklanan komandoları temizleyin. Geri çekilip üssü geçerek kuzey-kuzeybatı yönünde ilerleyin. Sonra üssün önünü kesen yol boyunca kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Şimdilik üsten olabildiğince uzak durun (özellikle taretlerden). Bazı düşman birimleri üsten çıkıp size doğru gelecekler. TARETLERE VE KONTROL BİNALARINA ATEŞ ETMEYİN. İleride onlara ihtiyacınız olacak.

Bir grup Bulldog tankıyla karşılaşana kadar yol boyunca kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Onlarla çatışmaya girdiğinizde otomatik ağır toplarına dikkat edin. Onları temizledikten sonra korudukları köprüleri yok edin.

Şimdi üsse geri dönün. Ağır Mech'leriniz ateş desteği sağlarken en hızlı Mech'lerinize üsse dalıp Taret Kontrol Binası'nı ve Alıcı Kontrol Binası'nı ele geçirmelerini emredin. Üssü resmen ele geçirmek için Karargah (HQ) binasını ele geçirin.

Hemen ardından düşman birimleri üsse yaklaşmaya başlayacak. Eğer üsse farklı taraflardan gelirlerse biraz manevra yapmak zorunda kalabilirsiniz. Ama bu noktada üssü terk edecek kadar endişelenmeyin. Siz sadece işinize devam edin.

Taktik haritasına dikkat edin. Alıcı Kontrol Binası'nı ele geçirdiğinizden düşmanlar yaklaşmaya başlamadan önce haberdar olacaksınız. Kuvvetlerinizi üssün dışına çıkarıp yaklaşan düşmanla üs arasında bir pozisyon alın. Düşman üsse yaklaşmadan önce onları bozguna uğratabilmek için üsten uzaktayken çatışmaya girin. Düşman HQ binasını topa tutuyor olacak yani bu binayı savunmaya hazırlıklı olun. Düşman Hollander II'larına dikkat edin. Gauss Rifle'lar belli bir uzaklıktan HQ binasına ulaşarak binayı yok edebilirler.

PCG


GÖREV 6: Köprüleri koruyan Bulldog'ları yok etmekle üsse yapılacak düşman saldırılarının bir kısmını engellemiş olursunuz.


GÖREV 6: Üssün savunmalarını yok etmeyin. Üssü ele geçirince kendinizi koruyabilmeniz için onlara ihtiyacınız olacak.



GÖREV 6: Şu Jaguar'lar çok maymun iştahlılar. Siz onlardan alınca üssü artık istemiyorlar. Tekrar ele geçirmek yerine yok etmeyi tercih ediyorlar.

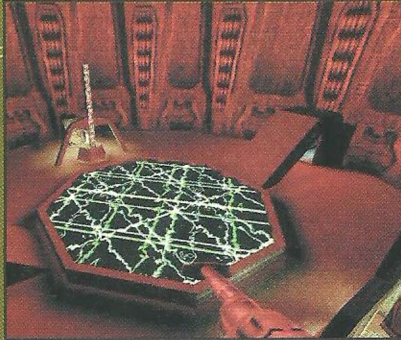
Unreal, Bölüm 3

İşte ayrıntılı *Unreal* tam çözümünün üçüncü ve son bölümü! Aradıklarınızı burada bulacaksınız.

Demon Crater

LEVEL 30

Düğmeye basıp asansörle yukarı çıkın. Bir kalkan bonusu ve bir el feneri için fıçıları kırın. Depoya girip saklanmış bütün canavarları temizleyin. El fenerini açıp karanlık merdivenlerden aşağı inin. İçerdeki iki kontrol paneline de vurun. Yukarıya dönüp geriye kalan bütün Skaarj'ları öldürün. bir üst kata giden rampadan yukarı çıkıp gizlenen Skaarj'ı öldürün. Düğmeye basıp üçgene asansöre binin. Kontrol odasının içindeki paneli kullanın ve ışınlayıcının içine girin. Skaarj'ı öldürüp mavi bir ışıkla aydınlatılmış kırmızı kapıdan girin.


Ana geminin merkezine ışınlandığınızda mavi kapıdan dışarı çıkın.


Skaarj ana gemisi, *Unreal* dünyasındaki son hedefiniz.

Mothership Basement

LEVEL 31

Kapıyı açıp koridordan aşağı yürüyün. Üstünüze fırlayan her pisliği temizleyin. Eğer maceraperest biriyseniz T kesişiminde sağa dönerek atış yapan lazerlerden kurtulmaya çalışın. Geri kalanınız sola koşup kapıdan geçsin ve platformun üstüne atlasın.


Skaarj, bu uzun koridordan üzerinize fırlayarak sizi şaşırtacağını düşünüyordu. Yanılıyordu, değil mi?


Sadece odanın merkezindeki mor X işaretinin üzerine atlayın ve bir sonraki bölüme geçin!

Mothership Lab

LEVEL 32

Etrafta dolaşın ve bilgisayar başındaki pisliği öldürün. Parlayan yeşil silindirlerin içine girmeyin! En sonunda bir Skaarj bulana kadar tüneli takip edin. Onu öldürün. İlerlemeye devam edin. Sonraki odada Skaarj'ı öldürüp kırmızı düğmeye basın. Aşağı inen asansöre binin. İleri doğru giderken üstünüze doğru fırlayan mekanik Skaarj'ları temizleyin. Dörtyol ağzına gelince ileri doğru gitmeye devam edin. Sağınızda ve solunuzda Skaarj hücreleri var. Bunların içine girmemenizi tavsiye ederim. Rampadan yukarı çıkıp sağa dönün ve tekrar sağa dönerek ışıkları yanıp sönen yeşil koridora girin. Kırmızı düğmeye basıp geldiğiniz yoldan geri dönün. Önünüzdeki ışınlayıcıyı kullanın. Sola dönüp araştırma merkezine girin. İyi silahlanmış olduğunuza emin olun. İlerlemeye devam edin. Bir kırmızı düğmeye çıkan iki rampa bulacaksınız. Düğmeye basıp kapıdan girin. Parlaklığı gözünüzü alan yaratığa dehşet içinde şöyle bir baktıktan sonra tüfeğinizle kafasına dört beş atış yaparak onu öldürün. Geldiğiniz yoldan geri dönün. Işınlayıcıdan çıkınca sağa dönün ve sonra tekrar sağa dönerek yanıp sönen bitişik yeşil çubukları olan kapıdan girin. Platformun üstüne çıkıp aşağı inin. Aynı Süper Mario gibi üzerinde harfler olmayan kapıya doğru bir atlayış yapın. İlerlemeye devam edin, iki nöbetçiyi öldürün ve mini silahı kapın. İlerlemeye devam edin. İlk bulunduğunuz odaların birine çıkacaksınız. Siyah panelin üstüne basın ve sonra yükselecek olan merdivenleri çıkın. İçerde saklanan Skaarj'ı öldürün. Sağdaki kırmızı düğmeye vurun ve süper sağlık paketini alın. Karanlık merdivenlere geri dönüp ilk olarak mini silahı aldığınız koridora yani sola dönün ve platforma varana kadar yürümeye devam edin. Artık girilebilen kapıdan içeri girin.


Aman Tanrım, bu bir sıvı metal T1000 Skaarj! Öldürün onu!

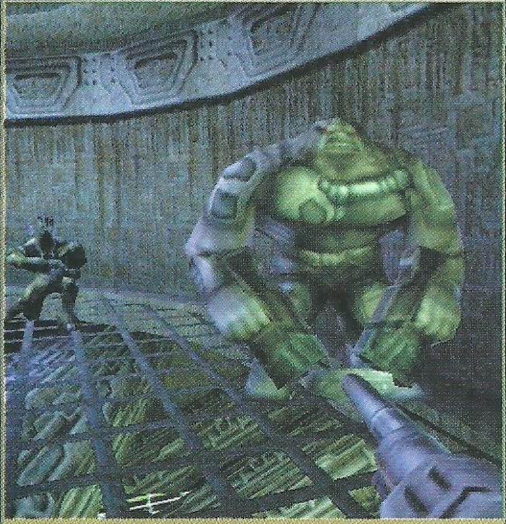

Odadaki kırmızı düğmeye basınca oldukça başınız ağrıyacak. Daha sonra ışınlayıcıya geri dönün.

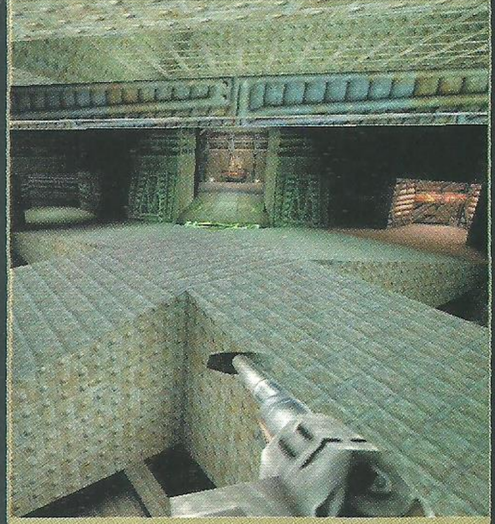
Mothership Core

LEVEL 33

Merdivenlerden yukarı çıkın. Asansörden çıkan Skaarj'ı öldürün. yukarı çıkın. koridorun aşağısından sola dönün. İki kapıdan da geçip sonraki odada bulunan canavarları öldürün. Sağdaki kapıdan girin ve koridordan aşağı ilerleyin. Güç merkezi odasına ulaştığınızda, iskeleyi sola doğru takip edin. Üzerinde, birçok Skaarj'ın sizi öldürmek için bulunduğunuz yere yönlendiriliyor olduklarını belirten bir mesaj olan bir kapı bulacaksınız. Onlardan önce davranarak içeri giren bütün Skaarj'ları temizleyin. En sonunda kapı kendiliğinden açılacak. Artık yolunuza devam edebilirsiniz. İlerleyin ve sonra rampanın dibindeki Skaarj'ı temizleyin. Bir asansör bulana kadar yolu takip edin. Asansöre binin. Yukarı çıkınca sağa dönüp kırmızı düğmeye basın. Açılan panelin üzerindeki mesajı okuyun. Tanrım, daha fazla Skaarj! Asansöre dönün ve kapıdan sağa girin. Parlayan platformu geçin ve holün sonundaki panele vurun. Konsolun solundaki uçuk zıplama botlarını alın. Geldiğiniz yoldan geri dönün ve X biçimli platformun ortasında durun. Sola dönerek karanlık koridora girin. Kapı kapanacak ve yeni bir kapıdan bir Skaarj çıkacak. Gizli haber: Gravy Trader 1999'un yılbaşında çıkacak, şimdiden siparişinizi verin! Kapıdan geçin, malzemeleri toplayın ve asansörle yukarı çıkın. Sola gidip düğmeye basın. Arkanızı dönün. Yeterli zamanınız varsa tünelin diğer ucundaki kalkan kemerini alın. Şimdi, önünüzdeki kapının kapandığı size pusu kurulan yere geri dönün. O kapı açılacaktır. Sağlık paketini alıp yükselen köprüden geçin. Her iki koridora da girerek bütün Skaarj'ları temizleyin. Kırmızı düğmeye basın. Evet güç merkezine giriş artık serbest! X biçimli köprüye geri dönün. Yüzünüzü parlayan köprüye dönerek sağınızdaki kapıdan girin. İşte size bir brute! Onu ne kadar önemsediğinizi birkaç Razorjack atışıyla gösterin. Sonraki birkaç odadan bütün malzemeleri toplayın. Skaarj'ı öldürüp kapıdan geçerek devam edin.

Herhalde bu bir tuzak olamaz, yoksa olabilir mi?


Brute bu level'da tekrar boy gösteriyor. Midesine doğru tüfeğinizle birkaç atış yapın ve tarihe karışsın!


Bu X biçimli oda, level'ın merkezidir. Gözlerinizi dört açın ve bölümün yerleşimini ezberleyin. Ortalıkta sadece bir el fenerini kullanarak gezinmek zorundasınız.

Skaarj Generator

LEVEL 34

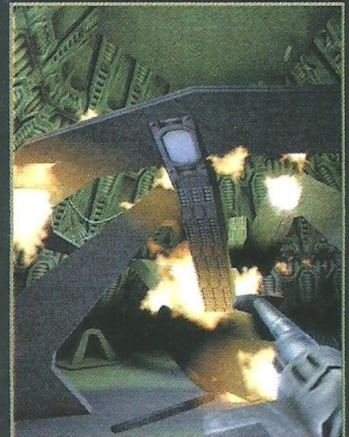
Kapıdan girin. Skaarj güç jeneratörünü gezerken Unreal motorunun ne kadar mükemmel olduğunu görün. Parlayan güç merkezinin içine doğru yürümeyin. Üzerinize fırlayıp duran sayısız Skaarj'la ölüm karşılaşmaları yaptıktan sonra Demonlord'u öldürün (bu görev için tüfek en iyisidir). Onu öldürdükten sonra güç merkezine doğru giden bir asansör odanın ortasında belirecektir. Asansöre binip elektriksel kirişlerin üçünü de vurun. Artık yok etme zamanı!


*** Hımm... Büyük jeneratör bu olmalı. En beklenmedik zamanlarda üzerinize fırlayacak olan bir dizi Skaarj'la teke tek ölüm karşılaşmaları yapmak zorundasınız.

Illumination

LEVEL 35

Koşun, kapıdan geçin. İşte oldu.


*** Boooom! Bir uzaylı mimarisinin gürültülü bir şekilde patlamasından daha harika bir şey yoktur. Bu konuda bize güvenin.

The Darkening

LEVEL 36

Kapıdan geçip örümcekleri öldürün. İleride çok işinize yarayacak ışıldağı alın. Asansörle aşağıya inin. Koridoru takip edin ve parlayan mavi bir Skaarj göreceksiniz. Şimdilik ona ateş etmeyin. Koridordan aşağı koşmaya başlayacak. Onu takip edin. En sonunda duracak. İşte onu öldüreceğiniz yer.

İlerlemeye devam edin ve kırık kapıdan girin. Burası bana tanıdık geldi! Asansörle yukarı çıkın. Bütün yaratıkları öldürüp sola dönün. Bildiğiniz bir açıklığa çıkacaksınız. Sağdaki kapıdan girin. Odanın merkezine düşün. Açık kapıdan girip acayip yeşil Skaarj'ı öldürün. Bu alanda bir ton işe yarar oyuncak var. iyice yüklendiğinizde iki rampanın herhangi birinden çıkarak sola dönün.

Sallanan kablonun olduğu sarı odada sağdaki rampadan yukarı çıkın. Başında bir Skaarj'ın bulunduğu bazı panellerin olduğu odaya gelene kadar yolu takip edin. Panellere vurun. Daha sonra sarı kablo odasına geri dönün ve sağa dönerek dik rampadan aşağı inin. Köprülerden geçerek canavarları öldürün. Anti-yerçekimi yastığının üzerine basın. Sola dönüp üzerinde mavi bir çember olan kapıdan girin. Kontrol panelinin sağındaki koridorun içinden geçin. Odaya geri dönün ve garip mekanizmanın önüne gidin, çalışmaya başlayacak. Çabucak arkanızı dönün ve sağdaki kapıdan girin. Şimdi sırada bir sonraki görev var!



Şuna bakın! Bu renkli kromla kaplanmış saydam bir Skaarj savaşçısı. Ona Eightball fırlatıcınızla dersini vererek 3D hızlandırılmış parlaklığından ne kadar etkilendiğinizi gösterin.

The Source Antechamber

LEVEL 37

Haydi, devam edelim! Sağdaki kapıdan geçip Skaarj'ı öldürün ve daha sonra kırmızı düğmeye basın. İlk odaya geri dönün. Parmaklıklar kalkacaktır. Yukarı çıkın. Soldaki ve sağdaki depo dolaplarından malzemeleri toplayın ve sonra parlayan platformdan karşıya geçin. Delikten aşağı atlayın. İşte gidiyoruz!



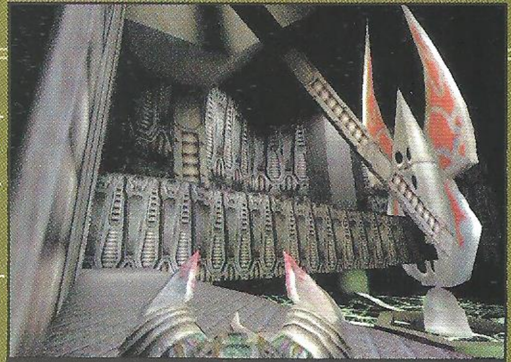
Zemindeki büyük X işaretini görüyor musunuz? En üstteki platformun üzerinde bulunan delikten aşağı düşün.

The Source

LEVEL 38

Aşağı düşün. Kapıların herhangi birinden geçin. Platformun etrafında yürüdükçe malzemeleri toplayın. Nereye gideceğiniz açık bir şekilde ortada. Platformu geçerek büyük duvara doğru ilerleyin (açıklığın çevresindeki örümcekler için cephanenizi harcamayın). Her iki kapıdan da girin. Artık gitme zamanı! Elinizdeki bütün silahlarla dev yaratığı vurun ama dikkatli olun. En beklenmedik zamanlarda arenanın herhangi bir yerine ışınlanabilir. Onu öldürdükten sonra parlayan sarı kapılardan geçin. Yolu takip edin ve kaçış mekiğine giden jet yolundan aşağı doğru yürüyün. Roketleri ateşleyin!

İşte oyunu bitirdiniz! Şimdi şu lanet bilgisayarı kapatıp eşinize (erkek arkadaşınıza veya kız arkadaşınıza) onu ne kadar sevdiğinizi söyleyin ve *Unreal*'ın başında onunla olduğunuzdan daha fazla zaman geçirdiğiniz için özür dileyin. Eğer bu tam çözüm olmasaydı oyunu bitirmek için ne kadar çok vakit kaybederdiniz. Bir düşünün! Teşekkürler *PC Gamer!*



Dikkat: 3165 numaralı Skaarj uçuşumuz, İstanbul'a doğru hareket etmek üzere. Jet yolundan aşağı inin ve bütün gemi havaya uçmadan önce oradan kurtulun!



Tebrikler, *Unreal*'ın ölümcül dünyasından kaçmayı başardınız. Peki, Mehmet Ali Erbil'in Çarkıfelek'inde yarışmak için eve zamanında dönebilecek misiniz?

PC GAMER ONLINE

Günlük Oyun Dozunuzu alabileceğiniz tek yer PC Gamer Online'dır.

BAŞLIKLAR

LEVEL KÖŞESİ

Quake II ve Unreal level'ları hakkında bilgi mi arıyorsunuz? Web'deki en iyi level alanına bir uğrayın. Burada Quake, Quake II, Unreal, Total Annihilation ve daha birçok oyun için araç gereç bulacaksınız.

SÜTUNLAR

PC Gamer editörleri tarafından yazılan bu günlük sütunlar oyun dünyasının içini ve dışını ayağınıza getiriyor. Bazen çekişmeli, ama her zaman eğlenceli!

GÜNLÜK MEKTUPLAR

Güney yarımkürede sifonu çekince su hangi yöne dönüyor? Oyunlarla ilgili tartışmalara ve düzeyli (!) geyiklere bizzat katılın.

HABERLER

Sizin için önemli olan en taze oyun haberlerini bulmak için ziyaret edilecek tek adres: PC Gamer Online.

COCONUT MONKEY ARŞİVLERİ

Burada CM'in boyama kitapları, çizgi romanları, oyunları ve Quake II level'ları insanlığın hizmetine sunuluyor! Herkesin sevgilisi bu maskota biraz takılmak için buraya bir uğrayın.

PC GAMER ONLINE — COLUMNS

Magazine
News
Columns
Reviews
Previews
Features
Feedback
Strategy
Fun Stuff
Downloads
Gamestore
Contests

Featured Column
So Sayeth the Fancy Gentleman

What's up with the K6-2? - Greg Vederman
Greg explains why he is hesitant about AMD's K6-2 with 3DNOW! instructions.

Bakery Fresh Columns

Please Don't Hurt Me! - Colin Williamson
Colin opens his mail bag and responds to reader mail. And some of it isn't pretty...

How to become a PC Gamer in 5 easy steps - Lisa Renninger
Lisa answers one of the questions she gets asks the most: How do you get a job at a place like PC Gamer?

From Big Install to Big Screen - Gary Whitta
As a whole slew of PC games are poised to become big-budget movies, the question remains: can Hollywood bury the specter of past failures and do big-screen justice to some of our favorite characters?

Buggy Games: An Epidemic - Crabby Old Bastard
The practice of releasing buggy and unfinished games has become epidemic -- so what can we do about it?

Archives

She Got Game	Lisa Renninger
Colin's House of Shame	Colin Williamson

PC GAMER ONLINE — QUAKE LEVELS — single-player • deathmatch

Single-Player Quake Levels

There are probably more single-player maps for Quake than any other game--and for good reason. The game features marines, insane dogs, zombies, fiends, and other monsters too horrible to mention. These elements have been combined by level editors for some truly ingenious and horrifying levels. You name a setting and there is probably a single-player Quake mission matching that scenario: subways, ancient Scotland, a slaughterhouse, deep space, and just down and dirty places of death and destruction.

The best single-player levels for Quake are located in this area, and although most of the folks behind these levels have moved on to Quake II, their efforts are still a load of fun to play. Give them a try--you won't regret it.

Complete List

Beyond Belief Part I - The Unholy Alliance	Matthias Worch	bbelief.zip	6.98 MB
Dark Nite	Unknown	darknite.zip	475 KB
Discordia	Creed	discord.zip	455 KB
Downward Sprial, The	Stan C.	dspiral1.zip	630 KB
Elektra Complex, The	Andrew Smith	elektra.zip	546 KB
Guardhouse, The	Andrew Smith	guard.zip	480 KB
Hive Part II	Chris Mayers	metro.zip	867 KB
Inverurie	Neil Manke	alba02.zip	1.03 MB
Monastry	Daniel Vogt	monastry.zip	638 KB
Morbidity: 1	Unknown	morbid_1.zip	595 KB
Museum	Steve Rescoe	museum.zip	609 KB
NetherWorld, The	Dave Kelvin	networld.zip	624 KB

www.pcgamer.com

Commandos: Behind Enemy Lines

İşte bir kez daha Nazilere günlerini gösterme zamanı.

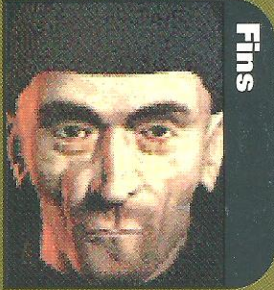
Eidos'un 2. Dünya Savaşı'nda geçen yeni stratejik savaş oyunu zor bir parça. Bu pislikleri yenmenizi kolaylaştırmak için oyunun yapımcısı Eric Adams'ın yardımını sağladık. Adams, toplam onüç görevden oluşan ve iki bölüm olan Commandos'un tamamı için taktikler ve ipuçları veriyor. Haydi sayfalarımızı çevirmeye başlayın...

Hileler

1982GONZO — hile modunu aktifleştirir (oyun esnasında)
CTRL+I — seçtiğiniz komando ya da komandolara ölümsüzlük sağlar
SHIFT+X — seçili komandoyu istenen bölgeye ışınlar
CTRL+SHIFT+N — sonraki göreve ilerleme
SHIFT+V — komandolar dışındaki tüm birimler için görüntü çizgisini gösterir
PASSWORD = JONXX — görev sayısını göstermektedir
PRINTSCRN — ekrandaki görüntüyü yakalar

Ekibinizin Üyeleri

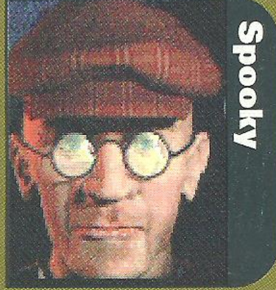
James "Fins" Blackwood



Uzmanlığı: Denizcilik
Ülkesi: Avusturalya

Fins, deniz savaşındaki uzmanınız ve sahip olduğunuz tüm deniz araçlarını kullanabilir. Skuba takımını dalıp düşmanın etrafından gizlice geçmekte kullanılır. Zıpkını karada sessizce öldürürken kullanandır. Fins, ayrıca ekibin bir nehri geçmesi gerektiği zamanlarda bir şişme bot da taşır. Ne var ki tüm bu ağır donanımlar onu yavaşlatabilir.

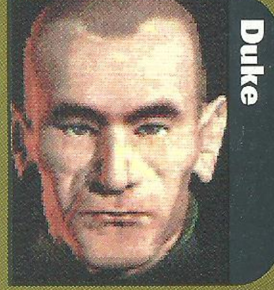
Rene "Spooky" Duchamp



Uzmanlığı: Casusluk
Ülkesi: Fransa

Spooky kusursuz bir dil uzmanı, bir aktör ve bir yıkıcı. Haritada bulunan Alman üniformalarını Alman karargahlarına sızmakta kullanabilir. Orada ölümcül enjeksiyonunu kullanarak nöbetçileri gizli bölgelerden temizlemekte kullanabilir ya da adamlarınızın pusuna düşmeleri için devriyelerin dikkatlerini dağıtabilir. Ayrıca sağlık çantası da taşır.

Sir Francis "Duke" Woolridge



Uzmanlığı: Nişancılık
Ülkesi: İngiltere

Duke sizin uzun menzilli katiliniz, tıpkı *Saving Private Ryan*'daki İncil-den bölümler okuyan nişancı gibi. Ekibiniz kimi dar alanlarda takıldığında Sniper tüfeğini tehditi ortadan kaldırmakta kullanır. Ayrıca ekibin doktorudur ve (Spooky'nin taşıdığı) sağlık çantasını ekibin yaralı üyelerini iyileştirmede kullanabilir.

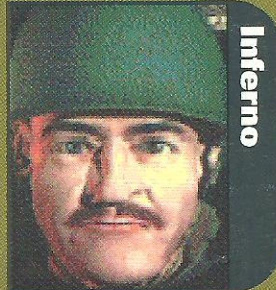
Sid "Tread" Perkins



Uzmanlığı: Şoförlük
Ülkesi: ABD

Tread, elinizde bulunan her türlü aracı sürebilir ve onarabilir. Tankları ya da yarım-paletleri çalıp düşmana ateş edebilir. Bunların yanı sıra mevcut olduğunda makineli tüfeğini kullanabilir. Eğer bir top ya da mevcut bir Alman ağır silah yuvası varsa onları denemesine izin verin böylece ekibiniz düşmana üstünlük sağlayabilir.

Russell "Inferno" Hancock



Uzmanlığı: İstihkam
Ülkesi: İngiltere

İnferno, ekibin bomba uzmanıdır. Zamanlı patlayıcılar yerleştirebilir ya da toplu yok etmeler için gecikmeli bombalar kullanabilir. Ayrıca elbombalarını engelleri ortadan kaldırmakta oldukça etkili bir şekilde kullanabilir. Son olarak zehirli ayı kapanını devriye gezen Almanların yoluna yerleştirip başardığını gösteren "şak" sesini dinlemeye bayılır.

Jerry "Tiny" McHale



Uzmanlığı: Yeşil Bereli
Ülkesi: ABD

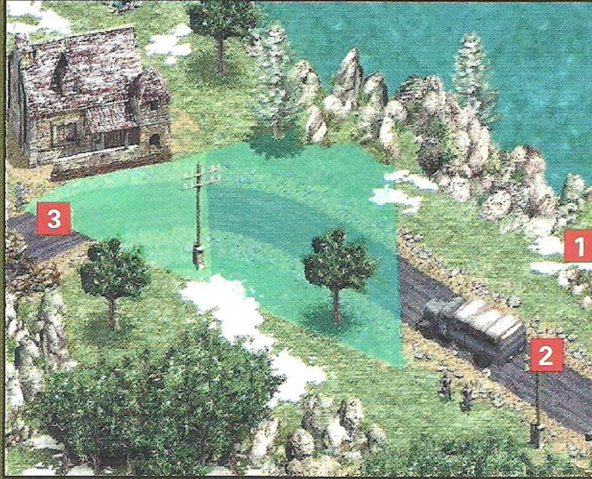
Tiny, ekibin kas yığınıdır. Yakın dövüşte uzmandır. Bıçağını düşmanı doğramakta kullanır. Tırmanma baltasıyla hemen her tür yapıya tırmanabilir. Tiny, patlayıcı olarak kullanmak üzere petrol varillerini taşıyabilir. Karda ya da kumda beladan saklanmak için kendini gömebilir. Kazar ve akustik hilesini kullanarak Almanları kendi sonlarına yaklaştırır.

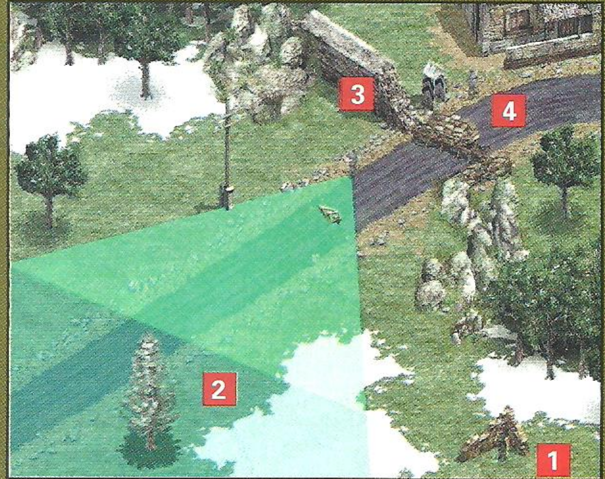
Baptism of Fire

GÖREV 1

KONUM: Norveç **AMAÇ:** Radyo İstasyonunu Yok Etmek
EKİP: Tiny McHale (Yeşil Bereli), Fins Blackwood (Dalgıç), Tread Perkins (Şoför)

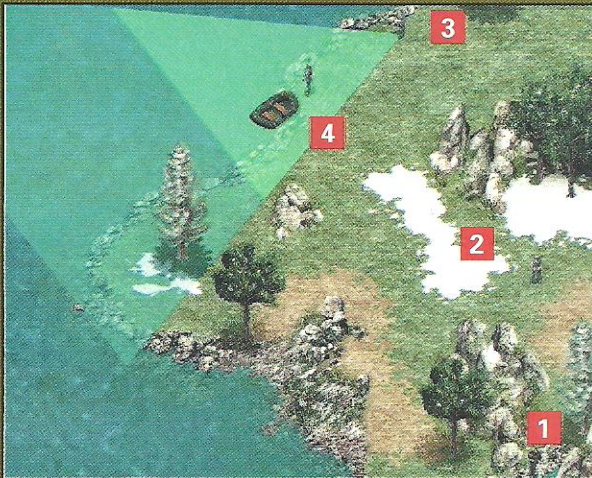
Bu göreve başladığınızda ekibiniz dağınık halde bulunacak. İlk olarak ekibi yeniden bir araya getirmelisiniz daha sonra haritanın kuzeybatı köşesindeki radyo istasyonu kampına doğru ilerleyin.





TREAD: Resmin sağ ortalarında bulunan kayaların yakınında (1. Nokta) Sid Perkins'in kayaların arkasında saklandığını göreceksiniz. Harika bir pusu silahı olan hafif makineli silahla donanmış olacak. Kamyonun arkasına geçin (2. Nokta) ve devriyelerin ekibinizin yakınına gelmesini bekleyin. Makineli tüfeğinizi çıkarın ve Almanları ortadan kaldırın. Eğer nöbetçi hala hayatta ise etrafı araştırmak üzere gelecektir. O da kamyonun arkasına saklanıp adamınızın menzili içine girince pusuya düşürme metoduyla kolaylıkla öldürülebilir.

TINY: Tiny'yi taş yığınınına (1. Nokta) götürün orada devriye gezen Alman onu göremeyecektir. Daha sonra nöbetçi dönünce onu sırtından bıçaklayın (2. Nokta). Eğer isterseniz gözlerden uzak tutmak için görüş dışına taşıyarak cesedini saklayabilirsiniz. Duvara doğru ilerleyin (3. Nokta) ve baltanızı kullanarak tırmanın. Eğer nöbetçi hayatta ise bıçakla onu ortadan kaldırabilirsiniz. Evin arkasındaki iskelede Tiny ve Tread, Fins'in botu getirmesini beklemeliler. Askerlerden saklanmak için eve de girebilirsiniz.





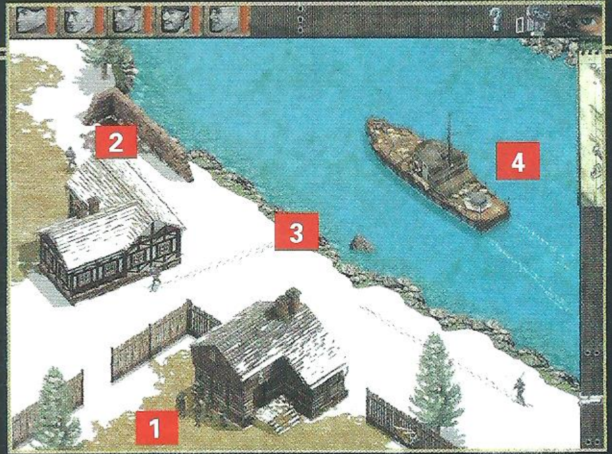
FINS: Fins bu resmin sağ alt köşesinde bulunan sahilin yakınlarında(1. Nokta). Yakındaki nöbetçi (2. Nokta) döndüğünde arkasından koşun ve zıpkınızı kullanın. Onu olabildiğince sessizce ortadan kaldırın. Kıyı boyunca devriye gezen nöbetçi (3. Nokta) dönene dek bekleyin. Botun yanındahi nöbetçiye (4. Nokta) doğru koşun ve zıpkınınızla bu Alman balığını şişleyin sonra devriye gezen nöbetçiyi zıpkın ya da bıçağınızla öldürün. Olabildiğince hızlı bir şekilde bota dönüp binin. İskeleye doğru ilerleyin ve takım arkadaşlarınızı alın. Fins'le kürek çekerek kampın kuzeyine ilerleyin. Adamlarınızı indirin ve binanın arkasına gidin.

SALDIRI: Binanın yakınında (1. Nokta) artık hedefi yok etmeye hazır olmalısınız. İlk olarak yapmanız gereken makineli tüfekçiyi ortadan kaldırmak (2. Nokta). Devriyeler bölgeden uzaktayken Tiny'i silahçıya doğru koşturun ve bıçakla öldürün. Cesedi alın ve adamlarınızın bulunduğu yere getirin. Daha sonra Tread'i makineli tüfeğe koşturup yerleştirin. Devriyeler radyo istasyonunun köşesini dönerken silahı kullanarak hepsini temizleyin. Tiny'i alın ve yakıt variline doğru ilerletin (3. Nokta). Varili kaldırın ve istasyona götürün. Varili bırakın ve güvenli bir mesafeye çekilin. Herhangi bir komandoyu varile ateş edip patlaması için kullanabilirsiniz. İstasyon yok edildiğinde görev tamamlanmıştır.

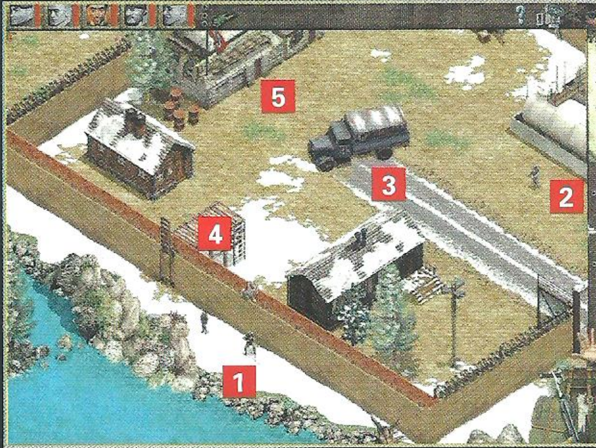
A Quiet Blow-Up

GÖREV 2

KONUM: Norveç **AMAÇ:** Yakıt Deposunu Yok Etmek.
EKİP: Tiny McHale (Yeşil Bereli), Fins Blackwood (Dalgıç), Tread Perkins (Şoför), Duke Woolridge (Keskin Nişancı), Inferno Hancock (İstihkamcı)



BAŞLANGIÇ: Ekibiniz bir avluda (1.Nokta). Üç nöbetçiyi ortadan kaldırmanın en iyi yolu silahlarınızla ateş edip onların bu sesi duyup araştırmak için gelmelerini sağlamak. Nöbetçiler belirince ekip halinde üzerlerine ateş açın, anında ölecekler. Almanlar halledilince ekibinizi taş duvara kaydırın (2.Nokta) ve devriye botundan (4. Nokta- bot her iki dakikada bir nehri katedecektir) saklanın. Nehir kenarında (3. Nokta), Fins ve Duke'ü hareket ettirin. Duke nehrin karşı tarafındaki duvarda yürüyen nöbetçiyi tüfeğiyle öldürmeli. Fins'in botu suya indirmesini sağlayın ve Duke'ü bindirin, karşı kıyıdaki kayalara doğru ilerleyin (4. Nokta üzerinden ilerleyin). Adamlarınızı indirin ve Fins'in botu yüklenmesini sağlayın. ▶

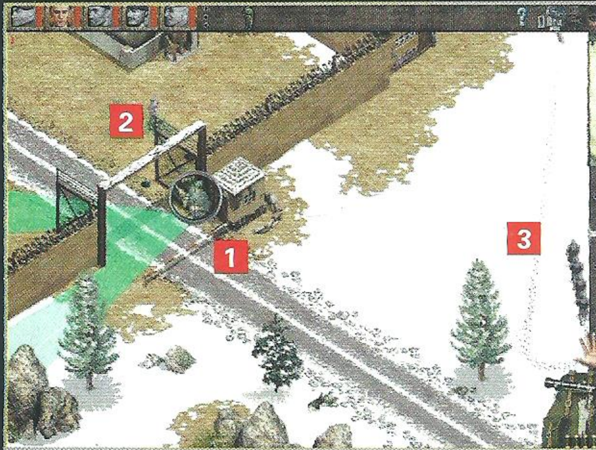


DÜŞMAN KIYISI: Kampa karşı olan saldırınızda burası sizin çıkarma kıyınız (1.Nokta). Kampa merdiven aracılığıyla girebilirsiniz (4. Nokta Tiny'nin tırmanıp onu alçaltması gerekecek); ama bu riskli.

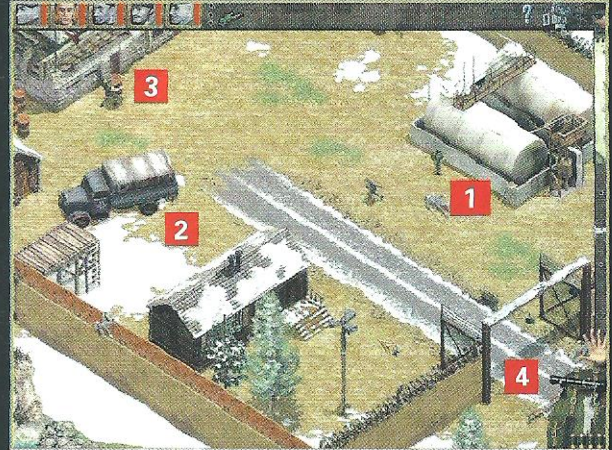
Keşif kampın içinde depo (2. Nokta), düşman barakaları (5. Nokta), ve kaçış için kullanacağınız kamyonu (3. Nokta) göstermişti. Amaç alarma yol açmadan kampa girmek. En iyi taktik, Fins'in dalarak güneybatı kıyıya geçmesini sağlamak.



KAMP GİRİŞİ I: Nöbetçi orada değilken Fins geniş kaya oluşumlarının (1. Nokta) arkasına saklanmalı. Kayanın etrafını dönerken nöbetçiyi hızlı ve sessiz bir şekilde pusuya düşürün. Devriye gezen herifi ortadan kaldırırken devriyelerin (2. Noktanın çevresinde dolaşıyorlar. Bu resimde ayak izlerini görüyorsunuz) sizi görmediğinden emin olun. Eğer görürlerse ya onlarla çarpışırsınız ya da nehire koşup dalarak uzaklaşabilirsiniz. Tümüyle size kalmış.



KAMP GİRİŞİ II: Şimdi Fins, keskin nişancıyı geniş kayalıklara botla getirebilir (nehir devriye botuna dikkat edin). Kamp nöbetçisi (1. Nokta) uzun bir görüş menziline sahip bu yüzden ilerlemeden önce görüş açısını kontrol edin. Botu onun görüş menzilinin etrafından geçirin. Duke'ü yola doğru ilerletin, devriyelerden (3. Nokta) sakının ve tüfeği kullanarak nöbetçiyi (1. Nokta) hedef alın. Bu askeri öldürün ve sonra devriye gezen arkadaşını (2. Nokta) tüfekle ortadan kaldırın. İşte şimdi sahil, karşı kıyıya geçirmek için temizlendi. Bot kullanarak Fins'le karşı kıyıdaki taş duvara ulaşın ve onları alın.



KAMPIN YOK EDİLMESİ: Bir kez kampa girdikten sonra amacınıza ulaşmak için en kolay yol, Tiny'i kullanarak bir petrol variliyle barakaların (3. Nokta) çıkışını tıkamak. Daha sonra Tiny, Fins ve Tread'i kamyona (2. Nokta) bindirin. Sonra Inferno'yu yakıt deposuna götürün (1. Nokta) ve patlayıcıyı yerleştirin. Şimdi Infernoyu çabucak kapıya koşturun ve geçidi açın. Tread'in patlamadan önce kamyonu kamptan çıkarmasını sağlayın (yaklaşık 10 saniyeniz var). Infernoyu alın ve sonraki görevinize doğru yola çıkın!

Reverse Engineering

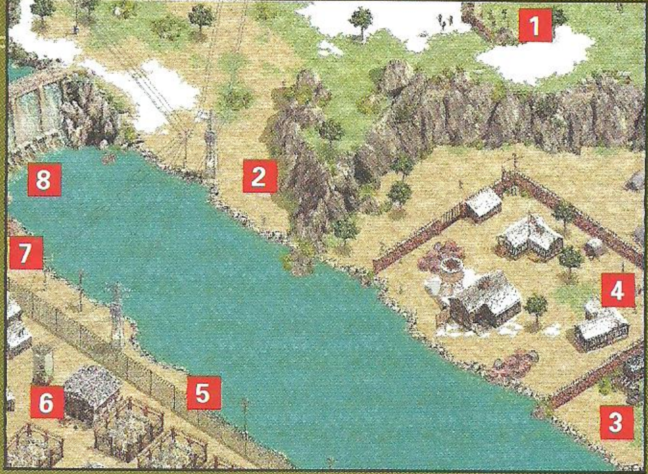
GÖREV 3

Force Ten from Navarone filminden esinlenilmiş bu görevde baraj patlatıcıları rolünü oynamanız gerekiyor. Bu görevde dört güvenilir meslektaşınız var. Tiny McHale, Fins Blackwood, Inferno Hancock, ve Spooky Duchamp size yardım edecek.

Yakındaki devriyeyi silah pususuyla ortadan kaldırın. Onları çekmek için ayak izlerinizi kullanabilirsiniz (1. Nokta). Tüm ekibinizle nehre gidin. Oraya ulaşınca fark edilmelerini önlemek için sürünmelerini sağlayın (2.Nokta). Fins ile dalarak botun yanına gelin, nöbetçiyi zıpkınla ortadan kaldırıp botu alın(3. Nokta). En iyisi çevreyi denetleyen nöbetçileri (nehir kenarındaki) Fins'le ortadan kaldırmaktır, böylece kampın içine botla ulaşabilirsiniz.

Spooky'yi kampa getirin (botu kullanarak) ve ipteki üniformayı alın (4. Nokta). Spooky hazır olduğunda nehri geçirtip kampın içine sızmasını sağlayın. Bu kampta iki amacınız var: Elektirikli telleri devreden çıkartmak ve patlayıcıları ele geçirmek (6. Nokta). Inferno'nun telleri kesip patlayıcıları (5. Nokta) alabilmesi için Spooky'nin elektiriği kesmesi gerekli. Patlayıcılardan birini patlayıcıları yerleştireceğiniz baraj tabanını koruyan makineli tüfek yuvasında (7.Nokta) kullanın.

Makineli tüfek yuvası moloz yığınına dönüşünce Fins, Inferno'yu bombaları yerleştirmek üzere barajın tabanına (8.Nokta) botla geçirebilir. Patladan sonra size gönderilen kamyonla (başlangıç noktasının yakınlarındaki 2 numaralı noktada) kaçın.



Üst düzey taktikler: Çok iyi korunduğundan barajın üstünü giriş olarak kullanmayın. Inferno'yu botla nehirden geçirirken kıyı devriyelerinin görüş açısını gözden geçirin. En iyisi onu haritanın güneydoğu kenarının yakınında indirmektir. Inferno'nun patlayıcıyı yerleştirebilmesi için casusunuzla makineli tüfek yuvasını gözleyen nöbetçilerin dikkatini dağıtabilirsiniz.

Düşmanınızı Tanıyın

Commandos'ta düşman hatlarının ardındasınız. Bu yüzden her zaman adam ve silah sayısında üstün olacaklar. Alman birimleri operasyon yaptığınız bölgeye göre donanmış ve giyinmiş olacaklar. Düşman sizi saptamak için görüş yeteneklerini hislerini ve hatta kokuyu kullanacaklar. Eğer alarm verilirse barakalardaki devriyeler izinsiz girenleri aramak üzere çıkacaklar. Bu devriyeler merhamet göstermez. Çarpışma sırasında adamlarınız ve düşman, küçük silahlarla birkaç kez vurulmayı kaldırabilirler; ancak yüksek kalibreli silahlarla vurulmak anında ölüm demektir.

İşte savaşta karşılaşacağınız Almanların bir incelemesi:



NÖBETÇİ
Nöbetçiler oyunda en çok rastlanılan birimdir. Sizi durmak zorunda bırakacaklar ve görüp duydukları her kıpırtıyı araştıracaklardır. Ayı kapanına ve Tiny'nin akustik hilesine karşı çok dayanıksızlar.



SABİT NÖBETÇİ
Bu nöbetçiler nöbet noktalarını ya da devriye bölgelerini terk etmeyeceklerdir. Eğer sizi bulurlarsa, bir devriye sizi yakalamak için gelene dek tutarlar. Keskin nişancıyla uzun menzilden öldürün ya da arkalarından gizlice yaklaşın.



MAKİNELİ TÜFEKÇİ
Bir ağır makineli tüfeğin bir komandoyla çarpışması sizin için kazanılması mümkün olmayan bir durumdur. Karşıdan yapılacak bir saldırı yerine arkalarından gizlice yaklaşın ve bıçak ya da zıpkınla sessizce öldürün.



STANDART DEVRİYE
Bunlar, gördüğünüz anda vurun emrini almış makineli tüfekli üç adamdan oluşan devriyelerdir. Bu yüzden ekibinizle aynı bölgede bulundukları dikkatli olun. Bu baş belasına karşı pusu tekniği iyi işler.



ÇAVUŞ KONTROLÜNDEKİ DEVRİYELER
Üç ila beş adamdan oluşan bu devriye bir çavuş tarafından yönetilir. Gördükleri anda ateş ederler ve yüksek araştırma ve saptama yetenekleri onları ekibiniz için son derece tehlikeli kılar. Onlardan uzak durmak iyi bir fikir.



ELİT DEVRİYE
Üç adama bir çavuş ve bir bekçi köpeği önderlik eder. Köpek her türlü hedefe saldıracaktır. Yenilmeleri çok zordur bu yüzden hemen oradan uzaklaşmalı ya da bir el bombası atmalısınız.



TOPÇU BİRLİĞİ
Bunlar herhangi bir komando ya da onun içinde bulunduğu araç için fazlasıyla ölümcül olan anti zırhlı birlik ve sahil koruma silahları içeren sabit birimlerdir. Keskin nişancınız (Duke) silahçıyı ortadan kaldırabilir ya da iyi yerleştirilmiş bir yakıt varili de iş görebilir.



MAKİNELİ TÜFEK YUVASI
Makineli tüfek yuvası topa benzemektedir; ama silah ateşinden etkilenmez. Bu yapıları yok etmek için patlayıcı kullanın. Çok uzun bir görüş menzilleri vardır, bu yüzden yok etmeye çalışırken çok fazla yaklaşmayın.



ZIRHLI ARAÇLAR
(tank, yarım-palet, kamyon ve motorsiklet)
Eğer birim bir silaha sahipse gördüğü anda saldıracaktır. Zırhlı birimler hızlıdır ve hafif silahlarla yok edilmeleri zordur. Onları yenmenin en kolay yolu ya pas geçmek ya da patlayıcı kullanmaktır (Inferno bu bakımdan çok yararlıdır).



BARAKALAR
Nazi bayraklı binalar on ila yirmi Alman askeri içerir. Herhangi bir alarm durumunda üç ila beş adamlık devriyeler davetsiz misafirleri bulup yok etmek için ortaya çıkarlar. Bu durumda en iyi savunma iyi bir saldırıdır. Bu binaları ve sevimsiz sakinlerini patlayıcılarla yok edin.

Restore Pride

GÖREV 4



Tiny McHale, Inferno Hancock, Tread Perkins, Duke Woolridge ve Fins Blackwood bu görevde hizmetinizde olacak. Ekibinizin tren rayları yakınındaki Alman karargahını yok edip beklemekte olan bir U-bot'a kaçması gerekiyor.

Görevin başlangıcında Duke'ü taş yığınının yanına yerleştirin ve yakındaki devriyeyi tüfekle ortadan kaldırın. Tankı (1. Nokta) koruyan Almanları öldürmek için Tiny ve Inferno'nun yardımına ihtiyaç duyacaksınız.

Sid, tankın içine girince onu köprüyü koruyan nöbetçileri (2. Nokta) ortadan kaldırmakta kullanın. Köprüyü geçerken trene dikkat edin (her 45 saniyede bir geçer) rayların sağ tarafına geçin (3. Nokta). Fins'i köprüden aşağı indirin (3. Nokta) ve iskeleye gitmek üzere bekletin. Duke'le motorsikletli nöbetçiyi öldürün yoksa garnizonu uyarmak üzere uzaklaşacaktır (4. Nokta).

Köprünün diğer yanında üç kişilik bir kuvvet (Tiny, Inferno ve Tread) kullanın (4. Nokta iyi bir aşama alanı). Cephane sandığına doğru gizlice ilerleyin ve Inferno'yla patlayıcı ve el bombalarını alın (6. Nokta). El bombalarıyla rayları yok edip treni ve kavşağı bloke edebilirsiniz (5. Nokta). Bu, takviyeyi kesecektir.

Garnizonun çevresindeki devriyeleri el bombalarıyla pusuya düşürün ve garnizonda alarm çalmasını önleyin (7. Nokta). Eğer herhangi bir komando yakalanırsa hapishaneden çıkarılabilir (8. Nokta).

Garnizon nöbetçilerinin sizi temizlemesini önlemek için bina topluluğunun girişindeki kemeri uçurmayı unutmayın (9. Nokta). Inferno'nun Alman karagahının temeline patlayıcı yerleştirmesi gerekli(10. Nokta).

Daha sonra ekibinizi iskeleye götürmelisiniz. Girişi koruyan Almanlara dikkat edin özellikle de ağır makineli tüfeğe (11. Nokta). Fins dalarak iskeleye ulaştıktan sonra iskeledeki nöbetçileri ve hatta girişteki birkaç nöbetçiyi ortadan kaldırabilir (12. Nokta).

Görevin sona ermesi için ekibinizi devriye botuna bindirin.

Üst düzey taktikler: 1. Noktaya gitmek için Tiny ile nöbetçileri öldürüp sonra da cesetlerini saklamalısınız. Bu bölgedeki devriye Inferno ve Tiny ile tren yolu vagonlarının yakınında pusuya düşürülebilir. Duke'ün cephanesini nehrin diğer tarafı için saklayın. Haritanın kuzeydoğu tarafındaki nöbetçiler hakkında endişelenmeyin. Tiny'nin akustik yemini ve ayı tuzağını kullanıp sabit nöbetçileri ortadan kaldırın. Kamyon komandolarınızı görebilir ancak alarmı çalıştırmayacaktır.

Blind Justice

GÖREV 5



Bu görev Where Eagle Dare filmini yansıtıyor. Burada işi tamamlamak için yalnızca Tiny McHale ve Spook Duchamp sizinle olacak. Sarp bir dağın üzerindeki radar tertibatını yok edip çabuk bir çıkış için Autogyro'ya gidin.

İlk iş yakındaki Almanları temizlemek. Akustik hilesini kullanarak ya da silahla ateş ederek dikkatlerini çekin sonra komandolarınızı gruplayın ve onlar araştırırken pusuya düşürün (1. Nokta).

Çamaşır ipindeki üniformayı koruyan Alman'ın dikkatini çekin. Bunu odun yığınına koşarak yapın (sizi görmesine izin verin). Araştırmaya gelecektir ve onu ortadan kaldırın. Bu onun cesedini devriyeden saklayacaktır (2. Nokta).

Spooky'ye üniformayı giydirin. Spooky'yi kullanarak teleferiğe (3. Nokta) doğru olan yol boyunca karşılaştıklarınıza ölümcül enjeksiyonunuzu yapın. Tüm komandolarınızı teleferikle yukarı gönderin, yukardaki nöbetçiyi derhal öldürün; Spooky'yi kullanarak onu meşgul edin (4. Nokta).

Tiny'le yakındaki patlayıcı varilleri vurarak barakaları yok edin (5. Nokta). Tiny bir yakıt varilini radarın yanına koyup ateş ederek tertibatı yokedebilir (6. Nokta).

Kaçış için ekibinizi Autogyro'ya bindirin (7. Nokta)

Üst düzey taktikler: Ekibinizi haritanın batı tarafı boyunca hareket ettirmek daha kolaydır. Haritanın güneydoğu köşesindeki devriyeler ve mayın tarlasıyla ilgilenmeyin. Spooky'le telefonu kullanıp alt taraftaki diğer telefonu arayarak bir devriyeyi meşgul edebilirsiniz. Dikkatlerini dağıtarak devriyeleri geri döndürüp Tiny'le öldürmek üzere gizlice yanaşmak harika bir taktiktir. Dağın tepesinde garnizonun yakınındaki nöbetçiye ölümcül enjeksiyonunuzu yapın. Eğer farkedilirseniz dağ kulübesine (4. Nokta) çekilip araştırmakta olan devriyeleri pusuya düşürmek için bekleyin.

kenan9593

Commandos: Behind Enemy Lines, Bölüm 2

Barış adalet ve Amerikan tarzı için savaşıyorlar.

İlk bölümde, oyunun tasarımcılarından olan uzman rehberimiz size ilk beş bölüm boyunca yol gösterdi. Şimdi kalpleri küt-küt attıran sonraki sekiz senaryoda yolunuzu bulmanıza yardım etmeye devam ediyoruz . Bundan sonrası için tek istediğimiz Nazi belasını yok edip dünyayı bir kez daha demokrasi için güvenli hale getirmeniz.

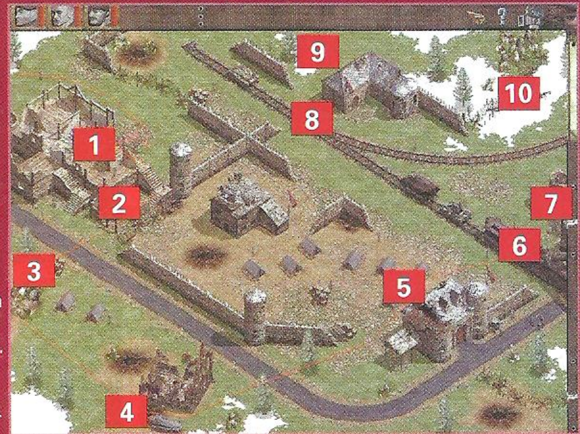
Menace of the Leopold

GÖREV 6

KONUM: Norveç **AMAÇ:** Alman Süper Silahı'nı yok etmek **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Duke Woolridge (Nişancı), Inferno Hancock (İstihkamcı).

Bir kaya oluşumu arkasında başlayacaksınız. Yakındaki devriye gezen nöbetçiye saldırıp cesedini saklayın. Konak yıkıntılarındaki nöbetçiler tarafından saptanmamak için dikkatli olun (1. Nokta). Konak yıkıntısının içine açılan merdivenden çıkın. Yıkıntıdaki nöbetçileri yenmek için Tiny ve Inferno'ya ihtiyaç duyacaksınız. Sürünmek ve tuzağı kullanmak yardımcı olacaktır (1. Nokta). Eğer fark edilirseniz avluya (2. Nokta) çıkın. Bu bölgede sizi aramak için gelen nöbetçileri pusuya düşürebilirsiniz. Bir fırsatınız olduğunda ekibinizi yoldan geçirip kayalıklara (3. Nokta) ulaştırın. Çadırların yanındaki nöbetçiyi ortadan kaldırın. Makinalı tüfek tankı uzaklaşınca bombalanmış binaya (4. Nokta) sürünerek gidin. Bir bomba tuzağı hazırlayın ve makineli tüfek tankı yaklaşınca diğer tarafa sürünün ve siper alın. Bombayı patlatın (4. Nokta). Araştırma yapan nöbetçileri pusuya düşürmek için bekleyin. Daha sonra Duke'ü kullanarak kale duvarındaki nöbetçiyi (5. Noktanın yakınlarında) öldürün. Kıyı temizlenince önce koşarak sonra sürünerek çadırlara doğru ilerleyin (5. Nokta). Inferno'yu trene tırmandırın ve mermilerin yakınlarına patlayıcıları yerleştirin (6. Nokta). Treni hemen uçurmayın. İlk olarak küçük binayı temizleyin (7. Nokta) sonra Tiny ve Duke'ü kullanarak tren avlusunu temizleyin (8. Ve 9. Noktalar). Tüm nöbetçiler mumyalandığında, ekibi makineli tüfekçinin yanına getirip onu öldürün. Treni uçurun ve kaçış kamyonuna atlayın.

Üst Düzey Taktikler:
Bu haritada birkaç garnizon var ve trenin yakınında bir alarma yol açmak hiç de iyi bir fikir değil. 8. ve 9. bölümlerdeki tüm nöbetçiler öldürülmeli yoksa sizi çıkış notasında fark edebilirler. Görevin sonunda ağaca yakın olun ve adamlarınızı çabucak bindirin. Alarm halindeki garnizondan gelecek ateşe maruz kalabilirsiniz.



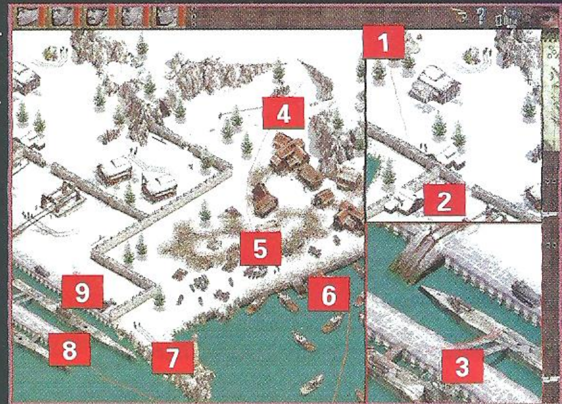
Chase of the Wolves

GÖREV 7

KONUM: Norveç **AMAÇ:** Rıhtıma yanaşmış Alman U-botlarını yok edin **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Fins Blackwood (Dalgıç), Inferno Hancock (İstihkamcı), Spooky Duchamp (Casus) ve Tread Perkins (Şoför).

Birinci grubun (Spooky, Tread, ve Inferno) yakınlardaki patlayıcılara ulaşması gerek (1. Nokta). Devriyeyi kurnazca atlatmalı ya da ortadan kaldırmalısınız. Bu grubu başlangıç yerine geri götürün ve sonra Tread ve Inferno'yu binanın arkasına süründürerek götürün. Spooky'yi rıhtım bölgesinin girişine götürün (2. Nokta). çamaşır ipini koruyan Almanlar arkalarını dönünce koşup üniformayı alın. Bu özel rıhtım bölgesinde birçok nöbetçi, iki ağır silah ve boş bir makineli tüfek tankı (bunu daha sonra kullanacaksınız) olacak. Hedeflerinizi rıhtımda göreceksiniz (3. Nokta). İkinci grup (Tiny ve Fins) bir kaya çıkıntısının arkasında bulunacak (4. Nokta). Açık rıhtıma (5. Nokta) gidebilmek için yolunuzu akustik hile ve zıpkını kullanarak temizlemeniz gerekecek. Yakındaki devriyelere onlar kayıktan uzaklaşmadıkça saldırılmamalı (6. Nokta). Ekibinizle hızla güneye doğru açılın ve devriyelerden kaçın. Haritanın kenarına gelin ve batıya doğru ilerleyin.

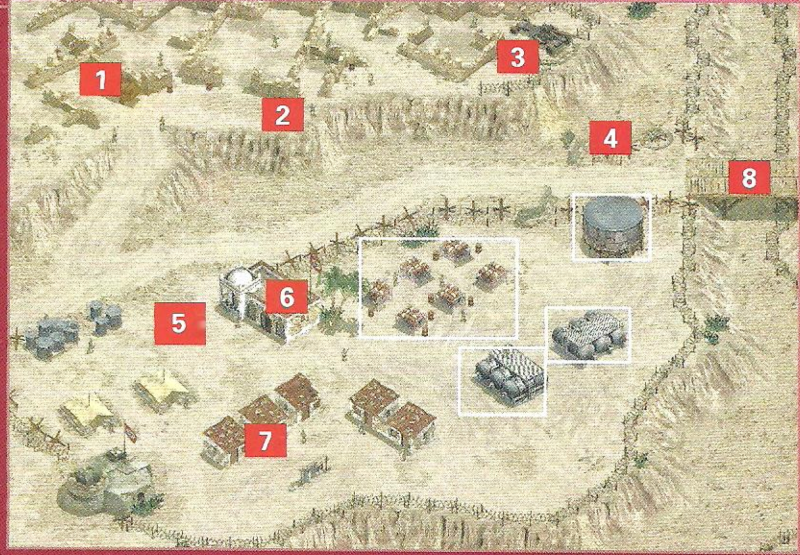
Fenerin yakınındaki devriyeden uzak durum (7. Nokta). Özel rıhtım bölgesi (9. Nokta) temizlenmedikçe çıkarma noktasının yakınına (8. Nokta) gitmeyin. Görevin en zor kısmı 1. grubu çıkarma noktasına (8. Nokta) gitmek üzere iskeleye götürmektir. En iyi yöntem 2. Nokta'daki nöbetçiyi ortadan kaldırmak için Spooky'yi kullanmak daha sonra yine Spooky ile 9. Nokta yakınlarındaki devriyeleri meşgul etmektir. Bu bölgedeki barakaları yok etmek üzere Inferno'yu kullanarak patlayıcılar yerleştirin. Daha sonra girişi güvenli kılmak için ayı tuzağını yerleştirin ve binanın arkasında Tread'in bulunduğu yere saklanın. Spooky ile birkaç nöbetçiye ölümcül enjeksiyon yapın. Topçuyu da vurun ya da enjeksiyon yapın. Tread'i gizlice makineli tankına sokun, kalan nöbetçileri yok edin ve tankı tıkamak üzere girişe sürün. Ekibi yükleme rampasına götürün Fins'i botla o bölgeye getirip adamlarınızı alın. 9. Nokta'daki iskeleye doğru kürek çekin ve Inferno'yu indirin ve sonra her denizaltıya torpillerin yakınında olacak şekilde patlayıcı yerleştirin (8. Nokta). Hızlı bir şekilde Inferno'yu bota bindirin ve iskeleyi terk edin. Doğuya doğru ilerleyerek kaçış şamandırasına yönelin.



Pyrotechnics

GÖREV 8

KONUM: Norveç **AMAÇ:** Alman Süper Silahını Yok Etmek **EKİP:** Tinu McHale (Yeşil Bereli), Duke Woolridge (Nişancı), Inferno Hancock (İstihkamcı).



Girişi olanaklı kılmak için yukarı bölge temizlenmeli. Devriye nöbetçilerini temizlemenin en kolay yolu adamlarınızı bir duvarın arkasında gruplayıp alarmı çaldırmaktır (1. Nokta). Sonraki adım delicesine bir pusu olacaktır. 1. Nokta'yı terketmeden önce yığınak yapılmış barakalar bölgesinden daha fazla nöbetçi gelmediğinden emin olun. Yoldaki çevre nöbetçilerini ortadan kaldırın ve çabucak 2. Nokta'daki nöbetçiyi keskin nişancınızla susturun. Tiny'yi kullanarak yıkıntılardaki nöbetçileri ortadan kaldırın ve doğuya doğru 3. Nokta'ya gidin. Bir yakıt topu yok etmek için bir yakıt varili kullanın. Tiny'yi 4. Nokta'ya indirin ve nöbetçi ile ağır makineli tüfeği yok edin. Şimdi kaçış jipi köprüye gelebilir. 6. Nokta'da, Duke çatıdaki nöbetçiyi öldürmeli. Daha sonra Tiny'yi kullanarak 5. Nokta'daki araca girin ama sonra çabucak çıkın.

Nöbetçiler oyuna gelip araca ateş açacak ve onu patlatarak barakaları ve yakınlarındaki Almanları uçuracaklar. Yem, çadır nöbetçilerini meşgul edebilir ve Tiny onları harcamak üzere diğer tarafa gizlice geçebilir. Duke ve Tiny'yi 7. Nokta'daki evlerin bulunduğu bölgeye götürün. Devriye gezen nöbetçilerle evlere girerek saklambaç oynamanız gerekecek. Nöbetçiler diğer tarafa dönünce çıkın... Geri kalanını Tiny'nin bıçağı halledecektir. Duke'ü kullanarak yakıt tanklarının üzerindeki nöbetçileri uzaktan öldürün. Tiny'i bu alana koşturun ve yakıt varilini kaldırın. varilleri her hedefin yanında olacak ancak tek atışla anında patlayabilecek şekilde yerleştirin. Duke ve Tiny'yi 4. Nokta'nın yanındaki yola koşturun. Zincirleme reaksiyonu başlatmak için bir varili vurun. Köprüye doğru koşun ve özgürlüğe olan yolculuğunuza başlayın.

Üst Düzey Taktikler:
Yeşil bereli işin çoğunu görürken keskin nişancı birkaç kilit hedefi ortadan kaldırıyor. Cesetleri saklamak önemli, özellikle de haritanın alt kısmına geçtiğinizde. Yemi bol bol kullanın. Birkaç nöbetçiyi direkt üstlerine doğru koşarak öldürebilirsiniz, sadece görüş açısı özelliğini kullanın ve başka tarafa bakarlarken saldırın. Nöbetçileri takip etmek için çok sayıda pencere kullanın.

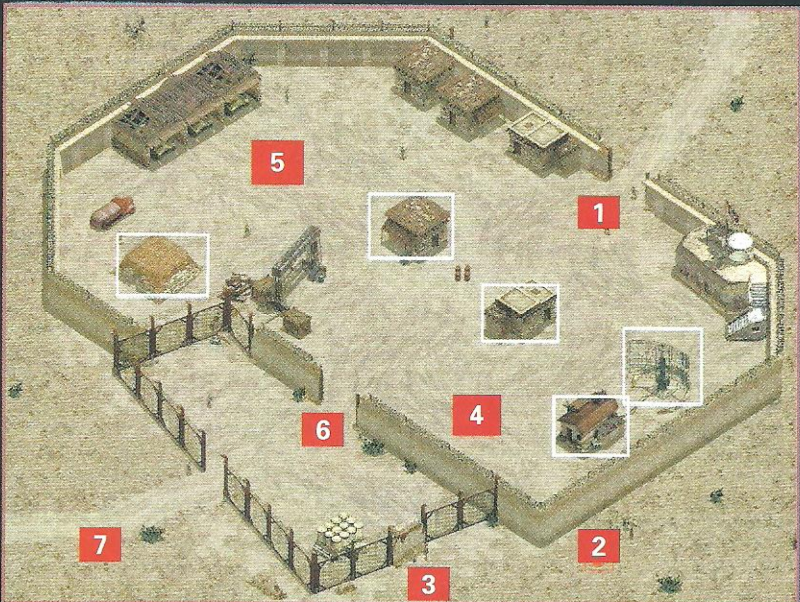
A Courtesy Call

GÖREV 9

KONUM: Kuzey Afrika **AMAÇ:** Alman çöl kampını Yok Etmek **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Duke Woolridge (Nişancı), Inferno Hancock (İstihkamcı) ve Tread Perkins (Şoför).

Ana girişte Spooky ile oradaki nöbetçilere ölümcül enjeksiyonunu yaparak başlayın ve sonra cesetlerini saklayın (1. Nokta). Cavuş yönetimindeki devriye 4. Nokta'nın yakınlarına gelene dek bekleyin daha sonra onları meşgul edin böylelikle güneydoğuya bakarlar (2. Nokta'ya doğru bakacaklar), o halde tutun. Çevre nöbetçilerini önemsemeyin (2. Nokta); çünkü sizde sadece başağrısı yaratırlar. Duke'ü kullanarak stok avlusundaki (6. Nokta) nöbetçileri uzaktan vurun. Tiny'yi sığınağın arkasına kırmızı yakıt kamyonunun yakınına götürün. Bu alandaki (5. Nokta) nöbetçiler casusu kullanarak meşgul edilip Tiny'nin öldürüp cesetleri saklamasıyla ortadan kaldırılabilir.
Casusu 4. Nokta'daki devriyeyi yeniden meşgul etmekte kullanın. Inferno'yu kullanarak sığınak ve radar kulesine patlayıcı yerleştirin. Kalan hedefler için Tiny çevrelerine kolay ateşleme için petrol varilleri yerleştirebilir. Kaçış kamyonu için ekibi 7. nokta'ya hareket edin. Keskin nişancıyı 6. Nokta'ya koşturun ve varillere ateş ettirin. Inferno'nun patlayıcıları ateşlemesini sağlayın. Kaçış için kalan panzerlerin saldırmasından önce ekibi süratle kamyona bindirin.

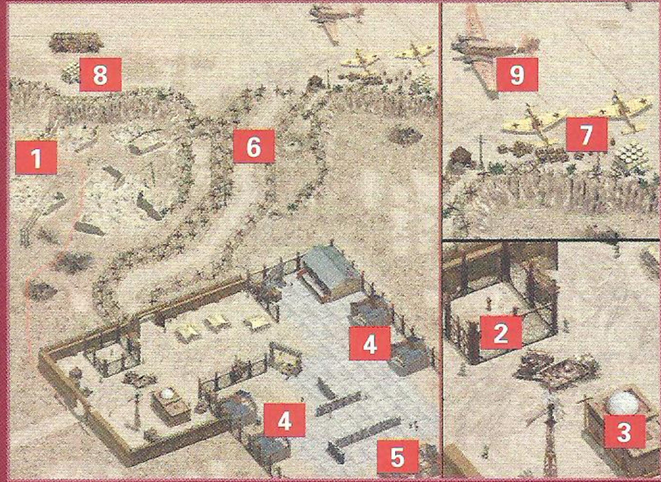
Üst Düzey Taktikler:
Yeşil Bereli üzerinden tırmanırken duvardaki deliğe dikkat edin; çünkü orada saptanabilirsiniz. Eğer casus üç adamlık devriyeyi meşgul edip konarı hedeflerden başka bir yöne çevirebilirse hayatınız kolaylaşacaktır. Duvarların dışında devriye gezen diğer nöbetçilerle ilgilenmeyin. Çabuk olursanız iyi bir puan toplayabilirsiniz. Alarmı çalıştırırsanız panzer güneybatıya hareket edip kaçış aracınızı yok edecektir.



Operation Icarus

GÖREV 10

KONUM: Kuzey Afrika **AMAÇ:** RAF Pilotunu Kurtarmak **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Duke Woolridge (Nişancı), Inferno Hancock (İstihkamcı), Tread Perkins (Şoför) ve George McRae (Pilot).



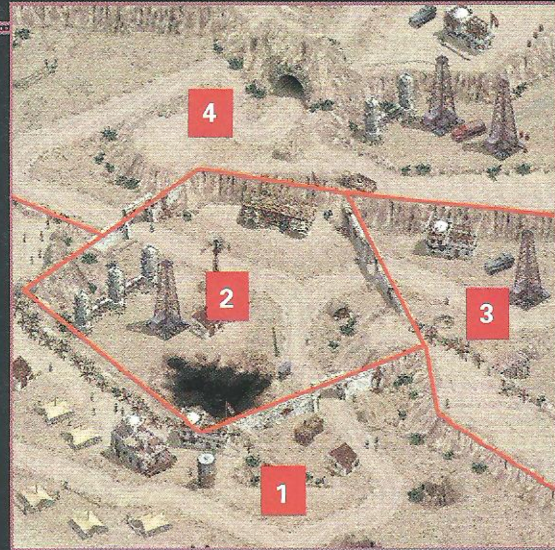
Sid ve onun güvenilir hafif makineli tüfeğini kullanarak başlangıç yerinizden güney girişine doğru yıkıntıların içinden geçerek ilerleyin. Ancak alarm çalarsa ekibinizin tümünü güneye kaydırın (1. Nokta). Tankı bekleyin ve yolun kenarlarındaki makineli tüfeklerle uğraşmayın. Kapıya gelince McRea'nin yakınındaki nöbetçileri Tiny'nin yemini ve Duke'ün sessizce vurma yeteneğini kullanarak ortadan kaldırın. McRea'yi serbest bırakın ve güney duvarın dışına götürün (3. Noktanın yakınları). Binayı (3. Nokta) yok etmek için tankın ele geçirilmesini bekleyin. Duke ve Inferno'yu McRea'nin beklediği yere saklayın. Tankın çevresini (4. Nokta) temizlemek için Tiny'yi kullanın. Nöbetçilere yapacağınız saldırıları devriyelerin uzakta oldukları bir anda yapmak en iyi yoldur. Her zaman devriyenin görüş alanını açık tutun. Avlu temizlendiğinde Sid'i boş tanka koşturun ve Tiny'yi güvenli bir yere götürün (5. Nokta). Tankı aldığınızda Almanlar alarmı çalıştıracaklar. Panzerler dışında her şey için hasar verilemez olacaksınız. Tankları yenmek için ilk atışı sizin yapmanız gerek. Alçak duvarı bir kalkan olarak kullanıp tankları da onlar araştırırken gözlemeniz gerekecek. Garantili bir öldürme için onları arkalarından vurun. Size zorluk çıkaran nöbetçileri ezin ya da vurun. Tankı kuzey girişe götürün (2. Nokta). 2. Nokta'nın yakınındaki binaya Inferno'nun patlayıcı yerleştirmesini sağlayın ve sonra ekibinizi koşarak tanka bindirin. Yol üzerinden kuzeye gidin ve direnci ortadan kaldırın (6. Nokta). Ekibi indirin ve uçağa koşturun (9. Konum). Tread'in hafif makineli tüfeğini kullanarak Stuka'ları ve yakıt bidonlarını yok edin. Bu andan itibaren 8. Nokta'daki barakadaki devriyeler ekibinize doğru koşturacaklardır. McRea dışında herkesi Junkers'a bindirin sonra pilotu da bindirin ve özgürlüğe doğru uçun.

Üst Düzey Taktikler:
Tankın kontrolünü ele geçirince ilk olarak düşman tanklarını öldürün. Top yuvası diğer yöne dönünceye dek bekleyin ve sonra saldırın. Daha sonra ekibi güvenli bir şekilde uçağa ulaştırmak için herkesi bindirin. Yemi bol bol kullanın; ama açıktaki cesetleri saklamayı unutmayın. Bu görevin yıldızı Sid. Hafif makineli tüfeği bir nimet. Eğer yanlara baktıkları ana ayarlarsanız direkt üzerlerine doğru koşarak birçok nöbetçiyi öldürebilirsiniz. Siz öldürmelerinizi yaparken sizi saptayabilecek nöbetçileri izleyebilmek için çok sayıda pencere kullanın (ideali 3 tür).

In the Soup

GÖREV11

KONUM: Kuzey Afrika **AMAÇ:** Petrol Kuyularını Yok Etmek **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Duke Woolridge (Nişancı), Inferno Hancock (İstihkamcı), Tread Perkins (Şoför), George McRae (Pilot).



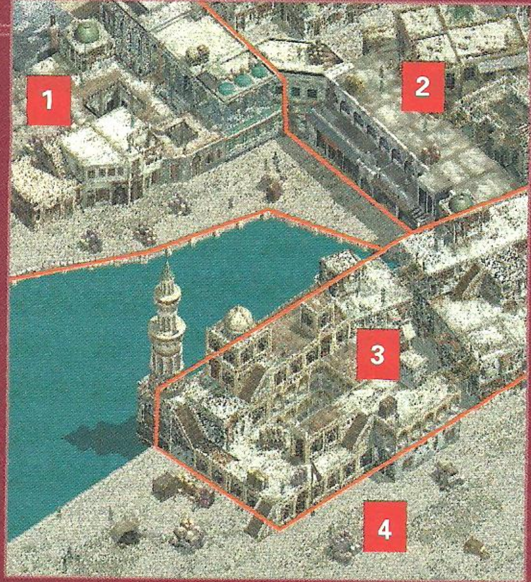
Bu göreve tüm komandolarınızı başladığınız bölgenin güney tarafında toplayarak başlamak istiyorsunuz. Casusu başlama konumunuza en yakın kulübenin hemen kuzeyindeki bir noktaya götürün. Gruplanmış komandolarınıza alarmı başlatmak için bir el ateş ettirin. Bu, bu ve merkezi (2. Nokta) bölgedeki nöbetçilerin çoğunu atışları araştırmak üzere getirecektir. Komandolarınızın saklandığı kayaların etrafından dönerken onları pusuya düşürün. Casusunuzu kuzeydeki iki çadırın arasındaki bölgeye götürün. Ona ateş ettirmek bölgedeki kalan nöbetçileri çekecektir. Casus tüm nöbetçileri kolaylıkla pusuya düşürebilir. Diğer komandolarınızı bu noktaya kaydırın. Tiny'nin yakındaki yakıt varillerinden birini nöbetçi evine getirmesini sağlayın. Varili patlatın. 1. ve 2. bölgede kalan nöbetçiler bu patlamaya bakacaklardır. Nöbetçiler yakına gelince onları pusuya düşürün. Casus tek nöbetçilere enjeksiyon yaparak etrafı dolaşmalı. Tüm tek nöbetçiler yoldan çekilince casusun 3. bölgedeki beş nöbetçilik devriyeyi meşgul etmesini sağlayın. Devriyenin güneye baktığından emin olun. Şoför şimdi yarım-paleti çalabilir. Şoför etrafta dolaşarak kalan nöbetçileri yokedebilir; ancak tünelin güneyinde kalın. Şimdi istihkamcı tünelin güney çıkışına bir bomba yerleştirmeli. Yarım-paleti kuzeydeki petrol kuyularının hemen altındaki sırta doğru sürün. Yakıt kamyonu kuyuların arasındayken onu yarım-paletle vurun. Kamyonun patlaması kuyuları yok edecek ve kuzeydeki nöbetçi evindeki nöbetçileri alarma geçirecektir. Diğer yarım-palet tünele doğru yola çıkacak. Yarım-palet tünelden çıkınca, bombayı patlatın. Şimdi petrol deposuna giriş hakkına tamamıyla sahipsiniz. İstihkamcı kalan petrol kuyularının temeline bombalarını yerleştirip onları patlatabilir. Herkesi yarım-palete bindirin ve batıya doğru sürün ve görev tamamlandı.

Üst Düzey Taktikler:
Bu bölümde Yeşil Bereli'nin tırmanma yeteneğini kullanması için birçok yer var. Bunun avantajını kullanmaya özen gösterin. Altlarında olan her şeyi görebildiklerinden çatılar ve sırtlardaki askerlerden sakının. Bu durumlarda Duke yardımcı olabilir. Tiny'nin saklanabileceği birçok kum alanlar var bu yüzden olabildiğince gizlilik içinde hareket edin. SDKFZ 231'i almaya yoğunlaşın ve yolunuzu tarayarak açın. Rakibin önünü kesmek için tüneli uçurmayı unutmayın ve bu tehditi ortadan kaldırmak için yarım-paletleri tünele girene dek bekleyin.

Up on the Roof

GÖREV 12

KONUM: Kuzey Afrika **AMAÇ:** Tutsağı Kurtarıp, Şehirden Kaçmak **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Duke Woolridge (Keskin Nişancı), Spooky Duchamp (Casus) ve muhbir



Casusunuzu tek bir nöbetçinin devriye gezdiği yere koşturarak başlayın. Nöbetçiye enjeksiyon yapın ve cesedini binanın batı uç köşesinin arkasına saklayın. Tiny saklanma yerinden çıkarak köşenin yakınlarında casusa katılabilir. Köşenin arkasında saklanan Tiny ve casusla alarmı çalıştırmak için bir el ateş edin. Üç nöbetçilik bir devriye ekibi sesi kontrol etmek için gelecektir. Onları ve takip eden devriyeyi pusuya düşürün. Casus binanın batı bitimindeki merdivenler aracılığıyla çatıya çıkabilir. Bir el ateş ederek bu kattaki nöbetçilerin hepsi casusun pusuna çekilebilir. Casusu üst kata çıkarın. Burada keskin nişancının saklanma yerinin yakınlarında devriye gezen nöbetçiyi vuracak. Yakındaki bazı nöbetçiler yardımına koşacaklar onlar da pusuya düşürülebilir. Kuzeydeki binayı doğudakiyle birleştiren binaya geçin. Nöbetçilerin her ikisine de enjeksiyon yapın. Doğudaki binada bulunan merdivenden balkona inin. Buradaki iki nöbetçi sizin sonraki hedefiniz. Doğudaki binanın çatısında kalan iki nöbetçi casus çatıdaki bazı sandıkların arkasına saklanıp görüş dışında kaldığında arkadan vurulabilir. Bu noktada casus zemin kata geri dönüp muhbiri serbest bırakabilir. Şimdi ayrıca keskin nişancıyı da saklanma yerinden çıkarabilirsiniz.

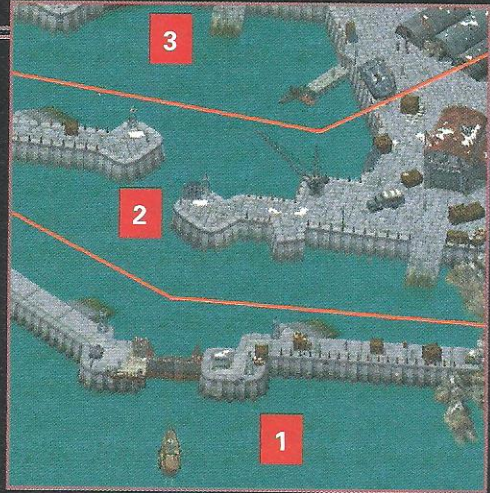
Tüm komandolarınızı doğudaki binanın kuzey bitiminin çatısında toplayın.

Casusun güneydeki binanın doğu tarafının alt katına gitmesini sağlayın. Rotasının kuzey batı bölümündeyken devriye gezen nöbetçiye enjeksiyon yapın. Bir kat üstteki nöbetçiler cesedini görüp aşağı gelecektir. Casusun yanından geçerlerken enjeksiyonuzu yapın. İlkinin geçip gitmesine izin verin ve ilk olarak ikincisine enjeksiyon yapın. Casusun sonraki görevi, güneydeki binanın en yüksek çatısını temizlemek. Bunu tamamladıktan sonra orta seviyedeki çatıları temizlemeli. Keskin nişancıyı işe sokma zamanı. Güneydeki binanın orta seviyedeki çatısına sürünerek gitmesini ve en kuzeydeki nöbetçinin konumlanmış olduğu yere yerleşmesini sağlayın. İlk hedefi bir alt kattaki güneybatıya bakan nöbetçi. Zemin kata uzanan basamakların yanındaki nöbetçi arkadaşının kurşun yediğini görecektir. "Hey" diyerek şimdi ölü olan yoldaşının yanına koşacaktır. Nöbetçi cesede ulaşınca "Alarm!" diye bağırmadan vurun. Bölgedeki tüm tek devriyeler onun yardımına gelecektir. Onlara da aynı işlem yapılmalı. Son kalan tehdit üç kişilik bir devriye olmalı. Diğer komandolar kaçış aracına koşarken casus devriyeleri meşgul edebilir. Devriyelerin doğuya doğru bir rotada olup komandoları arabaya doluşurken görmeyeceklerine emin olun. Komandolar arabaya bindiklerinde casus devriyeleri bırakıp arkadaşlarına kaçış arabasında katılabilir.

David and Goliath

GÖREV 13

KONUM: Fransa **AMAÇ:** Bismarck II'yi Batırmak **EKİP:** Tiny McHale (Yeşil Bereli), Duke Woolridge (Nişancı), Inferno Hancock (İstihkamcı), Fins Blackwood (Denizci) ve Sid Perkins (Şoför).



Görev başlar başlamaz Fins'i suya sokup liman giriş kapısına doğru yüzdürün. Bir balıkçı gemisi belirip kornasını çalacak. Giriş binasının yanındaki nöbetçi tekne için kapıyı açacak. Fins şimdi limanın içine doğru yüzebilir. Batı rıhtımdaki rampaya doğru olan yolunu açmalı. Aynı zamanda Tiny'yi başlangıç noktanızın hemen kuzeyindeki duvara tırmandırın. Görevi doğudaki rıhtımın nöbetçilerini temizlemek. Tiny görevini yapınca, Fins sudan çıkıp giriş binasının yanındaki nöbetçiyi ortadan kaldırabilir. Binaya girin ve limanın girişini açın. Fins'in arkadaşlarını getirmeden önce yapacak önemli bir işi daha var. Fins garajın güneyindeki rampaya doğru yüzmeli. Kamyonun çevresinde devriye gezen iki nöbetçi alarm çaldırılmadan ortadan kaldırılmalı. Zıpkını burada yararlı olacaktır. Nöbetçiler ortadan kaldırılınca doğru geri yüzün ve diğer komandoları alın.

Bu görevde tüm komandoları bota bindirebileceksiniz. Bot liman girişinden geçince, keskin nişancı merkez rıhtımın batı bitimindeki nöbetçiyi ortadan kaldırmalı. Nöbetçi devriyesi sırasında doğuya doğru yönelene dek bekleyin. Batı rıhtımdaki nöbetçilerin görüş mesafesinin dışında varilleri geçerken vurun. Garajın hemen güneyindeki rampada komandolarınızı indirin. Komandolar doğu rıhtımın batı bitimine doğru sürünmeli ve orada beklemeliler. Fins'i batı rıhtımın rampasına gönderin. Komandoların saklanma yerinden keskin nişancı batı rıhtımdaki en uzak nöbetçiyi vurabilir. Fins de diğer nöbetçileri kolayca halledebilir. Fins'in oradaki işi bitince diğer komandolara katılabilir.

Şimdi şoför garajın yanında park etmiş olan komyonu hareket ettirebilir. Kamyonu geri geri götürün böylece garaj kapısını tıkar. Sid'i kamyondan çıkarın ve diğer komandoların yanına götürün. İstihkamcı'yı garajın batısındaki balyaların arkasına saklayın. Böylece devriye gezen nöbetçilere bir pusu kurabilir. Faaliyetleri alarmın çalışmasına yol açacaktır. Garaj kapısı açılacak ama kapıyı tıkayan kamyon tankı garajda tutacak. Komandolarınızı barakaların hemen güneyindeki bir noktaya süründürerek götürün. Birkaç el ateş etmelerini sağlayın. Bu tüm devriyeleri araştırmak için getirecektir. Barakalardan çıkan tüm nöbetçileri pusuya düşürmeye devam edin. Yolunuzdan çekildiklerinde, sabit nöbetçiler öldürülmeli. Keskin nişancı kuzeydeki giriş binasının yanındaki nöbetçileri ortadan kaldırabilir. Şimdi İstihkamcı bombalarını yakıt tanklarının yanına yerleştirmeli. Komandolardan biri kuzeydeki girişi açabilir, artık Fins mini denizaltıya binebilir. Denizaltının başı Bismarc II'nin başına bakacak şekilde manevra yapın. Bir torpil ateşleyin. Bay bay Bismarc II... Limanın güney girişinde bir devriye botu belirecek. Bir torpiliniz kaldı. Hesabınızı yapın ve avlanmaya gidin. Artık Fins rıhtımdaki arkadaşlarına dönebilir. İstihkamcı patlayıcıların istediğinde ateşleyebilir. Herkesi bota bindirin ve liman çıkışının güneybatısına doğru kürek çekin.

Okuyucu istekleri

Ne istediğinizi biliyoruz, gerçekten, tam olarak ne istediğinizi...

"Hile" sözcüğünün olumsuz bir yan anlamı vardır. Biz Strateji Merkezi olarak sevdiğimiz oyunlara can katan şu harika kodlar söz konusu olduğunda "değer artırcı" terimini kullanmayı tercih ediyoruz. Biliyoruz ki bu kodları bir senaryoyu bitirmek için sinsilik olsun diye ya da ölümsüzlük moduna geçerek başınızın belaya girmeyeceğini bile bile bir oyunda başı boş dolaşmak için asla kullanmazsınız. Biz okuyucularımızın hile kodlarını sadece bir oyunu hakkıyla alt ettikten sonra en zor level'dayken ve bozgunun her zerresine kadar keyfini çıkarmak için kırıp dökecek bir şeyler ararken kulllandıklarından eminiz. Eğer bu kodların oyunun meşru olarak hak edilmemiş alanlarına geçiş hakkı kazanmak için aslında yasadışı amaçlar için kullanıldığını öğrenseydik bu Strateji Merkezi için çok acı olurdu. Bu nedenle sevgili okurlarımız, lütfen bizi hayal kırıklığına uğratmayın...

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

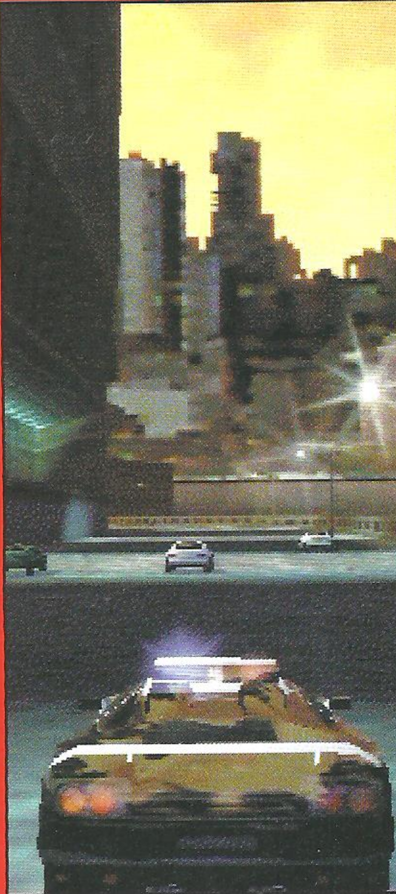
Need for Speed'in arabaları dumanlıdır, ama geldikleri yerde onlardan daha çok var. daha fazla arabaya, yeni bir piste ve birkaç ufak ipucuna ulaşmak için bu kodları kullanın.

Aşağıdakileri aktif hale getirmek için herhangi bir menüdeyken girebilirsiniz:

- **RUSHHOUR** .... Trafiği artırır
- **EMPIRE** .... Empire City pistini kullanabilirsiniz.
- **ELNINOR** .... El Nino arabasını kullanabilirsiniz
- **MERC** .... Mercedes CLK GTR'yi kullanabilirsiniz
- **GOFAST** .... Yarış modunda hızı artırır
- **ALLCARS** .... Takip araçları dahil tüm arabaları kullanabilirsiniz

Oyuncusuz araçları kullanmak için RACE'e tıklamadan hemen önce aşağıdaki kodları girin:

- GO01 .... Mazda Miata
- GO02 .... Toyota Landcruiser
- GO03 .... Cargo Truck
- GO04 .... BMW 5 Series
- GO05 .... 1971 Plymouth Barracuda
- GO06 .... Ford Pickup with Camper Shell
- GO07 .... Jeep Cherokee
- GO08 .... Ford Van
- GO09 .... 1965 Mustang
- GO10 .... 1966 Chevy Pickup
- GO11 .... Range Rover
- GO12 .... School Bus
- GO13 .... Caprice Classic Taxi
- GO14 .... Chevy Van
- GO15 .... Volvo Station Wagon
- GO16 .... Sedan
- GO17 .... Crown Victoria Police Car
- GO18 .... Mitsubishi Eclipse Police Car
- GO19 .... Grand Am Police Car
- GO20 .... Range Rover Police Car



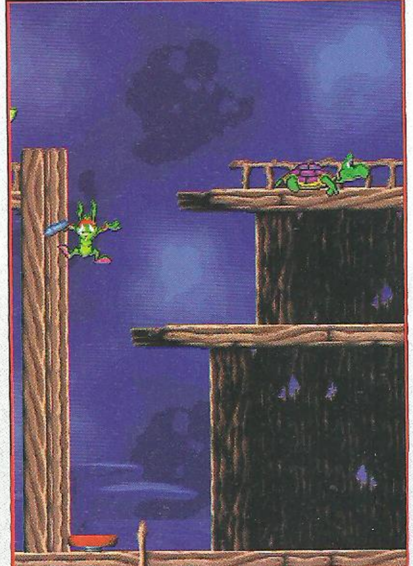
Empire City pistinde Diablo Takip aracı...*Need for Speed III: Hot Pursuit*'de bundan iyisi olamazdı.

JAZZ JACKRABBIT 2

Jazz tüylü ve sevimli ama aynı zamanda ölümcül de olabilir. Bu hile kodları sayesinde oyunu hoplaya zıplaya bitirebileceksiniz.

Oyunun istediğiniz yerinde aşağıdaki kodları girin:

- JJGOD ...... Jazz'a ölümsüzlük yanında tüm silahları ve power-up'ları verir
- JJINV .... Sadece ölümsüzlük
- JJSHIELD .... Çeşitli kalkanlar verir
- JJCOINS ..... Bedava para verir
- JJMORPH .... Spaz'a, bir kuşa, kurbağaya ve tekrar Jazz'a dönüşebilirsiniz
- JJGEMS ..... Bedava mücevher verir
- JJAMMO...... Fazladan cephane kazanırsınız
- JJFLY .... Orijinal oyundaki gibi uçma yeteneği verir
- JJPOWER .... Silah power-up'ları verir



Jazz Jackrabbit 2'deki "jjfly" hilesiyle Jazz'a şu can sıkıcı düşüşlerden kurtulması için yardımcı olun.

OYUN DAHİSİ MİSİNİZ?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O zaman Strateji merkezi sizi Ayın İpucu Klubünde görmek istiyor.

Her ay günümüzün oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip, şanslı kazanana kanını dondurucak hediyeler yolluyor. Bunların içinde PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar ve daha birçokları...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli İstanbul *VEYA* hitegitim@aidata.com.tr

COMMANDOS

Eğer strateji rehberimiz yetmediyse işte Eidos Interactive'in bu heyecanlı oyununda size yardımcı olacak bazı hile kodları.

Hile moduna geçmek için oyun sırasında 1982GONZO yazın ve aşağıdaki kodları girin:

CTRL+I .... Adamlarınızı ölümsüz yapar
SHIFT+V .... Görüş alanı dışındaki objelerin iz çizgisi
SHIFT+X .... Teleport
CTRL+SHIFT+N ...... Görevi bitirir
CTRL+SHIFT+X ...... Görev dahilindeki her şeyi yok eder

Not: Bir kez açtıktan sonra hile modunu kapatamazsınız

Password bölümünde JONXX (XX yerine görev numarası) yazın ve bu göreve geçiverin.

DEATHTRAP DUNGEON

Eidos çiftliğine bahşedilen tek kadın maceraperest, Lara Croft değil. Deathtrap Dungeon'ın yıldızı Red Lotus kendi başına da bazı "hüner"lere sahip ama bu hileler yardımıyla onu vaat edilmiş topraklara taşıyabilirsiniz.

Oyun sırasında aşağıdakileri girin:

ELVIS .... Ölümsüzlük
TOOLS ... Tüm araç gereçleri elinizdeki eşyalar arasına koyar



Yarı çıplak haliyle muhteşem Red Lotus, "Elvis" hilesinin çok faydasını görebilir.

OUTWARS

Microsoft'un bu first-person shooter'ıyla zor zamanlar geçiriyorsanız, bu kodlar işinize yarayacaktır.

Oyunu oynarken şunları yazın:

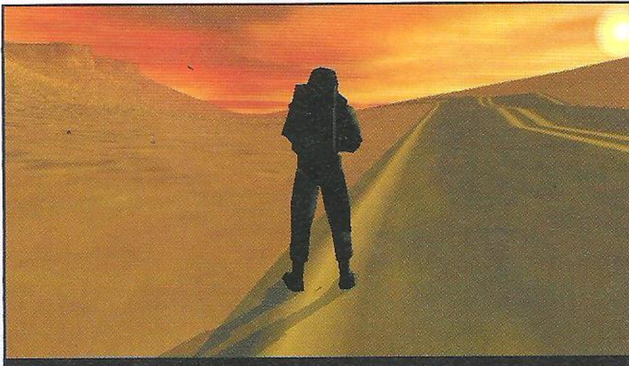
SHOWALL .... Haritayı gösterir
MACLEOD................. Tanrı modu
DIRTYHARRY.............. Sınırsız cephane
BUZZ .... Planör kanatlarını kullanabilirsiniz
FRAMERATE .... Saniyedeki kare oranının ortalamasını verir
PHANTOM................. F11 ve F12 tuşlarıyla yaratıkları gözetleyebilirsiniz
GOHOME.................. Başlama noktasına dönersiniz
THRASHER................ Radardan düşmanlarınızı görürsünüz
TIMEWARP................ Süre sınırlamasını kaldırır
WEAPONCAM............. Silahınızın ateşini takip eder
KEYMASTER .... Zırh, sağlık ve cephane verir
JUMPOASIS............... Sizi Oasis level'ına taşır
JUMPANUBIS.............. Sizi Anubis level'ına taşır
JUMPRAGNAROK......... Sizi Ragnarok level'ına taşır
JUMPJUGGERNAUT ...... Sizi Juggernaut level'ına taşır
JUMPDEAD .... Sizi son level'a taşır

Sevgili okurlarımız; büyük bir heyecanla başladığımız *PC Gamer* serüveninin 3. sayısında gönderdiğiniz mektuplar, bizlere kılavuz olmaya devam ediyor. sizlerden en çok da "Mektuplar" köşesinin biraz daha genişletilmesi konusunda istek alıyoruz. Ancak "Mektuplar" köşesine ayırdığımız yer şimdilik sadece iki sayfa ile sınırlı. İlginizin devamını diliyoruz.
İşte mektuplarınız...

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr


Sizlerle birlikte çıktığımız "uzun ince bir yolda" serüvenimize yine sizlerle birlikte devam etmek tek amacımız.

Siirt'ten mektup var!

Merhaba *PC Gamer*'ın müthiş yazarları, Derginizin ilk defa ikinci sayısını aldım. Tam anlamıyla mükemmel, size ne desek az. Ben Siirt'ten yazıyorum. Burada dergi bulma imkanımız fazla yok. *PC Gamer* ile tanışınca gözlerime inanamadım. Bunu hemen arkadaşlarımla paylaştım. Onlar da inanamadı. Bize böyle bir dergi kazandırdığınız için HELAL OLSUN SİZE... Türkiye'nin doğusuna bile böyle bir dergi gönderdiğiniz için çok teşekkür ediyoruz. Günden güne daha da başarılı olacağınıza inanıyoruz. Sizden tek istediğimiz korku ve futbol oyunları tanıtmanız (özellikle de korku oyunu). Derginizi Siirt'te göndermeye devam edecek misiniz?

— Fırat, Sercan, Ali ve Yücel

Siirt'ten bu mektubu aldığımıza ne kadar sevindik bilemezsiniz! Derginiz PC Gamer'ı ülkemizin her bir köşesine ulaştırabilmek ve beğeni dolu eleştiriler almak harika bir şey. Elimizden geldiğince sizlerle birlikte olmaya ve isteklerinizi yerine getirmeye devam edeceğiz.

Sizin için çalışıyorum

Öncelikle sizi tebrik etmek istiyorum. Böyle güzel bir oyun dergisi daha önce okumadım. Piyasadaki diğer dergilerden farklı olduğunuz her haliyle belli. Genellikle aldığım dergileri okumam bir ya da iki saat sürer. *PC Gamer*'ı ise bir haftada ancak bitirebildim. CD'si ise çok güzeldi. Dergideki haberler hiçbir yerde bu kadar erken ve detaylı verilmedi. Tam çözümler ise kusursuz. Elimde Ekim sayısında açıkladığınız *Unreal* ve de *Might&Magic 6* adlı oyunlar var. Bu oyunları dergideki çözümler sayesinde takılmadan oynayabiliyorum. *PC Gamer*'ı önce ben aldım, şimdi de başkalarına aldırmaya çalışıyorum. Bu çok zor bir görev. Ne yazık ki ülkemizde dergi okuyan ve düzenli takip eden insanların sayısı oldukça az. Başarılarınızın devamını diliyorum.

— Can Yücel

İyi dileklerle dolu mektuplar elimize ulaştıkça, işimize daha da büyük bir keyif ve ciddiyetle yaklaştığımızı, bu mektupların bizleri çok mutlu ettiğini bir kez daha yinelemek istiyoruz. Katetmemiz gereken uzun bir yolumuz olduğunu da biliyoruz. Her şeyi ile mükemmel bir dergi çıkarmak ne kadar zor ise o dergiye taraftar toplamak da o denli ciddi bir iş. PC Gamer için gönüllü olarak böyle bir misyonu yüklenmeniz bizleri çok sevindirdi. Sizin gibi bilinçli okuyucuların bizleri daha çok çalışmaya teşvik ettiğini de belirtmeden geçmeyelim.

Çıkış tarihini değiştirin

Geçen ay *PC Gamer*'ı gördüğümde gerçekten çok heyecanlandım. Türkiye'de ilk kez gerçek bir oyun dergisini okumak inanın çok keyifliydi. Sorunların üstesinden geleceğinizden eminim (örneğin İngilizce'den Türkçe'ye bire bir çevirilerin insanı rahatsız etmesi gibi). Bu ay büyük bir hevesle bayiye gittiğimde *PC Gamer*'ın çıkmadığını gördüm. Yılmadan günaşırı gittim ve sordum. Zamanla hevesim kızgınlığa dönüştü. Tam daha ilk sayınızda battığınızı düşünürken çıktı derginiz. Anlaşıldı ki dergiyi çıkarmak için önce Amerika'yı bekliyormuşsunuz. Madem öyle derginin çıkış tarihini ayın 15'i yapabilirsiniz. Ama dergiyi biraz okuyunca kızgınlığım tekrar geçti; çünkü gerçekten de hiçbir Türk dergisinin sahip olmadığı ve olamayacağı bir içeriği var. Tam da yıllardır özlemini çektiğim dergi *PC Gamer*. Yine de bütün bir dergi boyunca 15-20 oyunun tanıtılması beni hiç tatmin etmiyor. Yeni gelecek oyunları tanıtan oyunlardan çok onları yapan insanları tanıtan yazılar, okunması gereken bir dergi yapıyor sizi.

— Murat Sönmez

PC Gamer'ın ikinci sayısının gecikmesinden dolayı tekrar özür diliyoruz. Dergide promosyon olarak verilen oyunlar, Türkiye'de her ne kadar ucuz ve bulması kolay olsa da daha kaliteli olması amacıyla yurtdışından sizler için getirtiliyor. Bu nedenle ülkemizde yeni yürürlüğe giren bir yasa dolayısıyla gümrükte birtakım gecikmeler yaşadık. PC Gamer Türkiye, Amerikan PC Gamer'dan yararlanılarak sizlere sunuluyor. İçerdiği konular ve baskı kalitesi de dahil olmak üzere dergiyi orijinaline sadık kalarak en iyi şekilde sizlere sunmak amacındayız. En iyiyi yakalamak adına gerçekleştirdiğimiz bu çalışmada bazı aksaklıklarımızı anlayışla karşılayacağınızı umuyoruz. Getirdiğiniz önerileriniz bizlere ışık tutmaya devam ediyor...

Profesyonel yaklaşım...

Öncelikle derginizin Türkiye'de bugüne dek yayınlanan en profesyonel dergi olduğunu belirtmeliyim. Hem sektörün nabzını tutan, hem de okuyucuyu bilgilendirip heyecanlandıran bir dergi. Tabii ki bunun ana sebebi tecrübeli olmanız. Ne de olsa yayıncılık yurtdışında daha ciddi bir iş. Özellikle de bilgisayar oyunları söz konusu olunca; çünkü bilgisayar oyunu üretimi yurtdışında bir sektör. Oysa ülkemizde henüz yeni bir şeyler olmakta. İşte bu dengesizlik içinde *PC Gamer*, soruna bir standart getirerek çözüm yaratıyor ve Türk okuyucusunun hak ettiği profesyonel yaklaşımı sunu-

yor. Şu an sadece bir dergi alıyorum (*PC Gamer*) ve bu derginin tıpkı eski günlerde okuduğum diğer dergiler gibi başarılı, sıcak, kitle sahibi ve güven veren bir Dost olmasını istiyorum.

— Tolga Demirtola

Düşünceleriniz bizleri sevindirdi. Türk oyunseverlerin ve özellikle de PC Gamer okurlarının dostluğunu kazanmak, en büyük amacımız. Sizlere bilgisayar oyunu ile ilgili aradığınız her şeyi bulabileceğiniz bir dergi sunmak ve bu güvene layık olmak için elimizden geldiğince çalışıyoruz. Önerilerinizi bekliyoruz.

İlkokuldaki çocuk bile biliyor!

Merhaba, *PC Gamer*'ı görünce oldukça şaşırdım ve dergiyi alınca yabancı kardeşleri kadar iyi olduğunu gördüm. çok iyi bir iş çıkarmışsınız. Şu Türkçe'ye çeviri işinden bahsetmek istiyorum. Ben ve arkadaşlarım, ki hepimizin *PC*'si veya *Playstation*'u var, her kelimenin Türkçe'ye çevrilmesine kesinlikle karşıyız. Örnek verecek olursak *Descent:Freespace* yazısındaki *'dogfiht'* yerine *'itdalaşı'* ve *Might&Magic VI*'daki *'master'* yerine *'efendi'*. Bu gibi kelimelerin direkt olarak çevrilmesi kesinlikle komik olmaktan öteye gitmiyor. Takdir edersiniz ki 'master' kelimesini ilkokuldaki bir çocuk bile bilir; ayrıca bu kelimeleri bilmeyen biri zaten oyun oynayamaz. Bizim istediğimiz bu gibi kelimeleri orijinal halinde kullanarak Türkçe'ye çevrimek için yerine komik kelimeleri seçmemeniz.

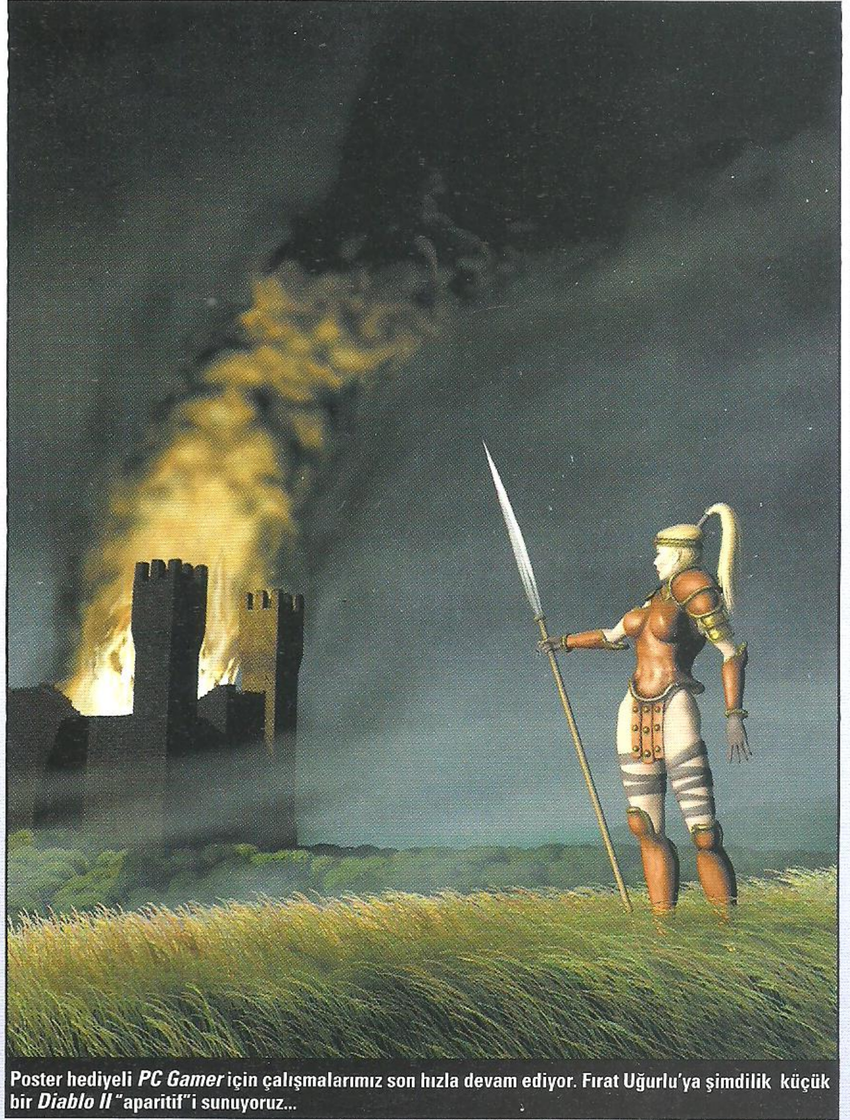
— Arda Ergon

Asıl amacımız bilgisayar ve oyun dilinin nasıl olması gerektiği konusunda tartışma ortamı yaratmaktı. Mektubunu hedefimize ulaştığımızın bir kanıtı olarak görüyoruz. Bizim ne düşündüğümüze gelince, dilimizde tam karşılığı olmayan (ya da anlamını tam olarak taşımayan da diyebiliriz) bazı yabancı kelimelerin orijinal haliyle kullanılması gerektiğini savunuyoruz. Zaten bu kelimeler artık herkesin kullandığı ya da bildiği dilimize yerleşmiş kelimeler. Bunun yanı sıra eğer gerçekten bir alternatif yaratabiliyorsa ve anlamını tam olarak karşılayabiliyorsa kendi dilimizi kullanmak daha yerinde bir davranış. Ayrıca olayı çok yönlü düşünmek, bakış açımızı genişleterek mizah anlayışımızı geliştirir. Aksini düşünenler için eleştirilere açığız.

Poster verecek misiniz?

Daha ilk sayısından itibaren oyuncuların kalbinde büyük bir yer edinen *PC Gamer ekibi*, öncelikle böyle güzel ve kaliteli bir dergi çıkardığınız için sizi candan kutluyorum. PC Gamer'ı büyük bir beğeni ile takip ediyorum. *Türkiye'de FRP Magic the Gathering* gibi oyunları oynayanlara hitap etmek üzere bir köşe açmanız uygun olur. Ayrıca Görgü Tanığı'ndaki *Dungeon Keeper*'ın resmini çok beğendim. İleriki sayılarımızda bu tür posterler vermeniz çok güzel olur.

— Fırat Uğurlu



Poster hediyeli *PC Gamer* için çalışmalarımız son hızla devam ediyor. Fırat Uğurlu'ya şimdilik küçük bir *Diablo II* "aparitif"i sunuyoruz...

Getirdiğin öneriler için teşekkürler... PC Gamer'ın konusu bildiğiniz gibi sadece bilgisayar oyunları. Bu nedenle de desktop FRP oyunları dergide pek yer almıyor; ancak yeri geldikçe bunların bilgisayar versiyonlarına değineceğiz. Poster konusuna gelince gerçekten de bu öneri oldukça iyi bir fikir... İstediğin boyutta bir poster hediye edene dek sana şimdilik küçük bir Diablo II "aparitif"i sunuyoruz.

Açıklayıcı Sayfalar

Sevgili *PC Gamer Türkiye*, derginiz güzel ve piyasadaki diğer dergilere göre doyurucu bir dergi. 'Donanım' ve 'İncelemeler' bölümlerindeki sözlük çok iyi; ama bununla beraber yeni bilgisayar kullanıcıları için bilgisayarın ana parçaları hakkında bilgiler veren bir bölümün olması çok hoş olurdu. Okuyucu mektupları ve donanım sorunlarıyla ilgili sayfaları artırmayı düşünüyor musunuz? Her ayın en çok satılan veya en iyi oyunları için ayrı bir Türkiye ve Amerika Top10 listesi olması dahi iyi değil mi?

— Nezih Akkapulu

Donanım köşesi ve mektup sayfaları konusunda çalışmalarımız, daha sonraki sayılarımızda bu önerilere yanıt verebilme doğrultusunda sürüyor. Bu konudaki isteklerinizi yerine getirene kadar göndereceğiniz mektuplarla sizlere yardımcı olmaya devam edeceğiz. Ayrı birer Türkiye ve Amerika Top10'larına gelince zamanla ülkemiz için de böyle bir oyun listesinin hazırlanacağına ve bu listenin PC Gamer'da yayınlanacağına gönülden inanıyoruz.

PCG

DOĞA BİLGİSAYAR

EX Anakart	LX Anakart	BX Anakart
32 MB SDRam	64 MD SDRam	64 MD SDRam (100 MHZ)
3.2 GB UDMA HDD	3.2 GB UDMA HDD	4.3 GB UDMA HDD
4 MB S3 Virge Ekran Kartı	4 MB AGP Ekran Kartı	8 MB AGP Ekran Kartı
14" Digital Monitör	15" Digital Monitör	8 MB Diamond Monster II 3DFX
Mini Tower Kasa	Midi Tower Kasa	17" Digital Monitör
Win 95 Türkçe Q Klavye	Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye	Midi Tower ATX Kasa
3 Tuş Mouse	3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy	Win 95 Türkçe Q Ps2 Klavye
1.44 Floppy	32X CD-Rom Drive	3 Tuş Mouse, 1.44 Floppy
32X CD-Rom Drive	16 Bit Ses Kartı	40X Creative Infra CD-Rom Drive
16 Bit Ses Kartı	56K PCI V90 Modem	Creative Awe 64 Ses Kartı
		56K PCI V90 Modem
Intel Celeron 300A......620 $	**Intel Celeron 300A......775 $**	**Intel Celeron 333A......1295 $**
Intel Celeron 333A......660 $	**Intel Celeron 333A......815 $**	**Intel PII 300..............1340 $**
Intel PII 300..............705 $	**Intel PII 300..............860 $**	**Intel PII 333..............1350 $**
Intel PII 333..............715 $	**Intel PII 333..............870 $**	**Intel PII 350..............1390 $**
		Intel PII 400..............1590 $

• Toplanmış Sistemlerde İşletim Sisitemi Almak Kanuni Zorunluluktur •

••• Win 98 Veya Win 95/98 İşletim Sistemi..............................90 $ + KDV •••

ANAKARTLAR	
Tomato EX98 (AT)	70
Tomato 6MLX	78
Intel 440 LX AT/ATX	75
Asus P2L97 440 LX ATX	108
Asus P2B 440 BX ATX 100 Mhz	155
Abit BX6 440 BX ATX 100 Mhz	123
CPU	
Intel Celeron 266	105
Intel Celeron 300 A (128 Cache)	145
Intel Celeron 333 A (128 Cache)	169
Intel PII 300	225
Intel PII 333	235
Intel PII 350	255
Intel PII 400	485
Intel PII 450	710
RAM	
32 MB SDRam	52
64 MB SDRam	102
64 MB PC 100 Mhz SDRam	105
HARDDISK	
3.2 GB Seagate UDMA	132
3.2 GB Quantum UDMA	139
3.2 GB Western Digital UDMA	140
4.3 GB Seagate UDMA	152
4.3 GB Western Digital UDMA	158
5.1 GB Quantum UDMA	165
6.4 GB Western Digital UDMA	169
7.6 GB Quantum UDMA	240
8.4 GB IBM UDMA	205
KASA	
Mini Tower AT Kasa	20
Midi Tower ATX Kasa	46

MONİTÖR	
14" Vestel	118
14" Hyundai	125
15" Vestel	145
15" u Vision	149
15" Hyundai	175
17" Hyundai	335
EKRAN KARTI	
1 MB S3 Trio 64V+	17
4 MB S3 Virge DX PCI	26
4 MB S3 Virge GX AGP	28
4 MB Diamond Viper AGP	81
8 MB Intel740 AGP	65
8 MB Asus V2740 AGP	107
Diamond Monster II 8 MB	149
Diamond Monster II 12 MB	195
TV&RADYO KARTI	
Tekram TV (Bt848)	85
Fly TV (Bt848)	84
Super Radio	18
SES KARTI/CD-ROM	
16 Bit Ses Kartı	12
16 Bit Ses Kartı Set (Spk.+Mic)	16
Creative SB16 Ses Kartı	28
Creative Awe64 Ses Kartı	55
Creative SBLive Ses Kartı	120
32X Cyber Drive CD-Rom	47
36X Cyber Drive CD-Rom	53
36X Pioneer CD-Rom	75
40X Creative Infra CD-Rom	78
FLOPPY	
1.44 Techmedia	17
1.45 Mitsumi	20

KLAVYE/MOUSE	
Q TR Win95 Klavye	8
Q TR Win95 Klavye Ps2	10
3 Tuş Oem Mouse	4
Dexxa 3 Tuş	8
A4 Tech 3 Tuş	10
Microsoft 2 Tuş	18
SPEAKER	
60 Watt YS100	13
120 Watt Jazz	18
140 Watt Multi-Media	19
240 Watt Jazz	39
500 Watt Jazz	55
600 Watt Jazz	62
PC Works Surround	135
12 Watt Oem	3
MİKROFON	
Yaka Mikrofon	3
Masaüstü Mikrofon	6
Kulaklıklı Mikrofon	10
FAX MODEM	
33.600 Hsp Modem	26
33.600 Rockwell Modem	29
33.600 Rockwell Ext.l Modem	49
56K PCI Zoltrix V90 Modem	45
56K PCI Aztech Modem	50
56K PCI Apache Modem	84
56K USRobotics Internal	95
56K USRobotics External	145
56K Rockwell External	69
INTERNET PAKETİ	
1 Aylık Sınırsız SuperOnline	39
1 Aylık Sınırsız B-Net	28

Fiyatlarımıza KDV Eklenecektir.

PHONIC®
Computer Systems

DOĞA ELEKTRONİK ve OTOMOTİV SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

Merkez: Fahrettin Kerim Gökay Cad. Çakıl Sokak No:1/13 Göztepe/İSTANBUL Tel: (0216) 411 83 91

Şube: Başçavuş Sk. Yazıcıoğlu İşhanı No:2-4/20/A Kadıköy/İSTANBUL Tel: (0216) 330 83 93 Fax: (0216) 325 96 14

GELECEK SAYI

Evet aralık sayımız tamamlandı ve umarız yeni yıl hediyemiz yerini buldu. Ancak sömestr tatili yaklaşıyor ve eğlence yeni başlıyor. Ocak sayımızı tatilinizi şenlendirmek amacıyla oldukça dolu hazırlıyoruz.

4. Sayımız 4 Ocak'ta Bayinizde... Kaçırmayın!

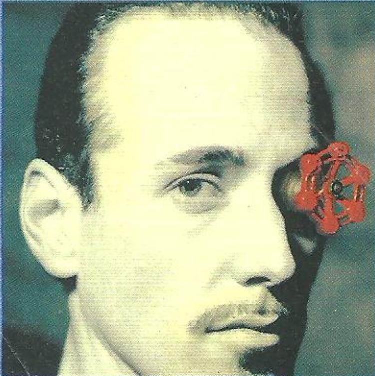
South Park ÖZEL!

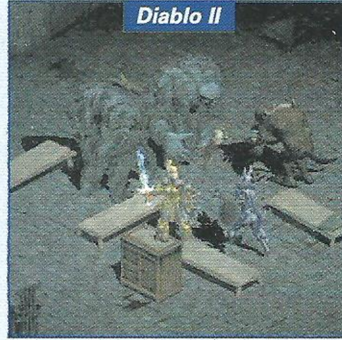
EVET, TÜM DÜNYANIN SEVGİLİSİ edepsiz dilli (!) veletler PC'ye geliyor. PC Gamer gelecek ay South Park'a özel bir ilk bakış atıyor. Ayrıca oyunun yaratıcıları Matt Stone ve Trey Parker ile oyunlar üzerine özel bir röportajımız da var.



VALVE'nin İçyüzü

1998'in en inanılmaz oyunlarından *Half-Life*'ın arkasındaki sıkı ve yeni geliştirme takımıyla özel bir röportajımız var. First-person action oyun türünün geleceğini konuşacağız. Bu kadar da değil, şaşırtıcı multiplayer add-on paketi *Half-Life: Team Fortress*'ın özel bir incelemesi de var. Kaçırmayın!




Diablo II

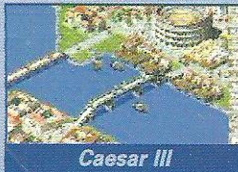
PC GAMER'ın role-playing uzmanları size 1999'un en önemli FRP'lerinin kusursuz bir rehberini sunacak. Gelecek sayımızda *Reverant, Lands of Lore III, Might & Magic VII, Wizardry VIII, Ultima Ascension, Diablo II, Asheron's Call* ve Westwood Studios'un hayret verici *Nox*'unun iç yüzlerini bulacaksınız.

Fantazi ŞÖLENİ

İncelemeler


Klingon Honor Guard


Grand Prix Legends


Caesar III


Gunmetal

...ve çok daha fazlası!

PC GAMER TÜRKİYE
ARALIK 1998

SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Gülden Ohri
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Mustafa G. Balkaya
Teknik Editör • Tuğbek Ölek

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç
Mithat Balkaya

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Eşiktekiler • Kaan Polatoğlu
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Müşteri Temsilcisi • Bora Rodoplu
Müşteri Temsilcisi • Murat Yıldırım

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Doğan Ofset Yayıncılık ve Matbaacılık A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HİT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

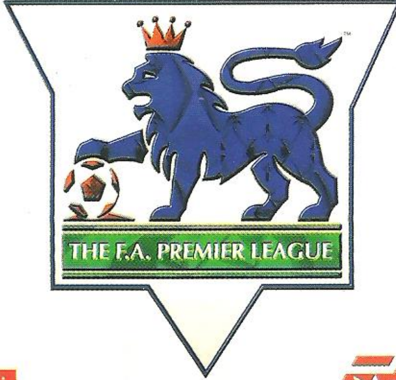
Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor.

www.milliyet.com.tr

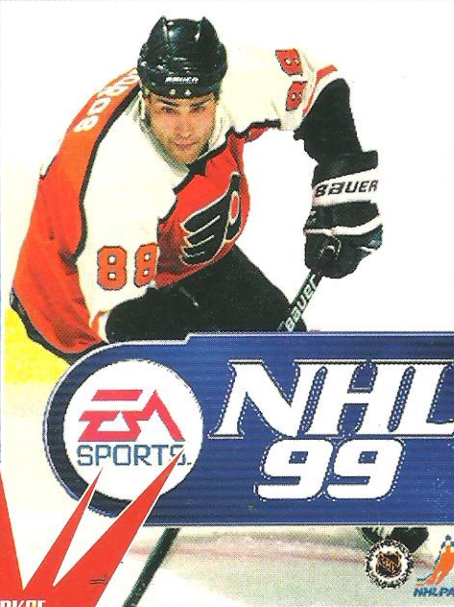


EA SPORTS KAZANDIRIYOR..!



Kendi takımınızı yönetin..



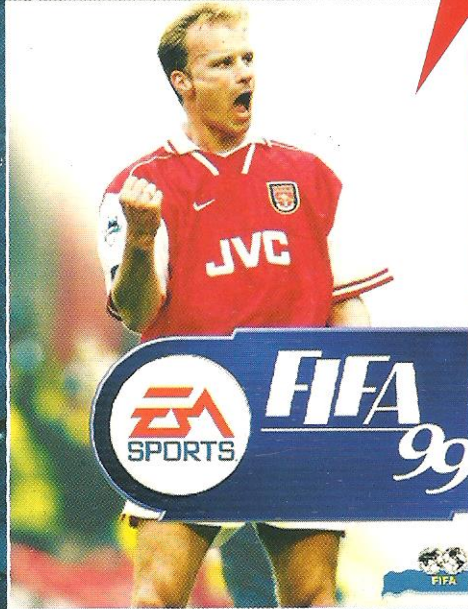


Buz Hockey'i ile tanışın..





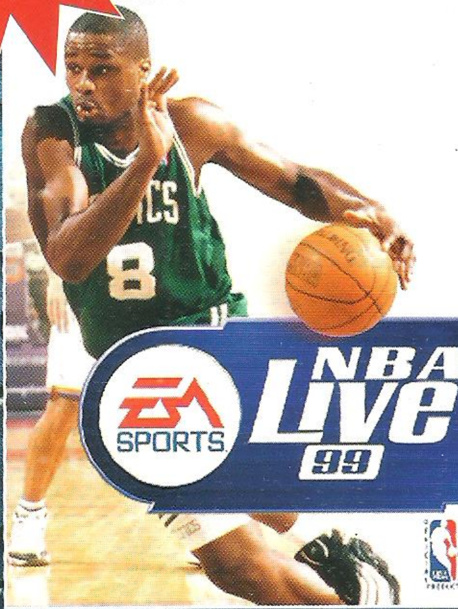
TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZLARI İLE BİRLİKTE SATIŞ NOKTALARINDA



Galatasaray bu oyunda..







En gerçekçi basket oyunu..





2 EA SPORTS'99 OYUNU
[PC VEYA PLAYSTATION]
ALIN,
15 EKİM'98–15 OCAK'99
TARİHLERİ ARASINDA
OYUN İÇİNDEKİ
KUPONLARI
BİZE GÖNDERİN,
ÇEKİLİŞE KATILIN...
...VE SEGA'NIN
SİZE ÖZEL HAZIRLADIĞI
HEDİYE PAKETİNİ
KAZANIN..!

PAKETTE
NELER Mİ VAR ?
5 KİŞİYE
SEGA SATURN +
VIDEO CARD +
PHOTO CD +
5 SEGA SATURN
OYUN CD'Sİ...



ELECTRONIC ARTS™
TÜRKİYE TEK YASAL TEMSİLCİSİ

ARAL İTHALAT LTD.
İSTOÇ 6.ADA NO.68
MAHMUTBEY
34550 İSTANBUL
Tel: 0 212 659 26 73 (PBX)

Bu piyango Milli Piyango İdaresi Genel Müdürlüğü'nün 02/10/1998 tarih ve B.02.1.MPİ.0.13.00.02/2033-9067 sayılı izniyle düzenlenmiştir. 17.01.99 akşamına kadar elimize ulaşacak şekilde posta veya elden yollanacak zarflar çekilişe katılabileceklerdir. Bu eşya piyangosunun talihlileri 18.01.1999 günü saat 14.00'de ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ. İstoç 6.Ada No:68 Mahmutbey-İstanbul adresinde yapılacak çekilişle belirlenecektir. Kazanan numaralar/iştirakçiler 20.01.1999 tarihinde Yeniyüzyıl gazetesinde ilan edilecektir. İlan tarihinden itibaren 15 gün içinde 04.02.1999 tarihi akşamına kadar başvurmayan asiller ile, 15 gün içinde 19.02.1999 tarihi akşamına kadar başvurmayan yedeklere ikramiyeleri verilmez. İkramiyeler kuponu ibraz edne verilir. Tahrif edilmiş, yırtılmış ve firma mühürü taşımayan kuponlara ikramiyeleri verilmez. 18 yaşından küçükler bu piyangoya katılamaz, katılmış olsalar dahi ikramiyeleri verilmez. KDV hariç olmak üzere diğer yasal yükümlülük ve harcamalar ikramiye kazanan iştirakçilere aittir. Bu piyangoya iştirak eden herkes bu şartları kabul etmiş sayılır.